

COMMODORE VILÁG • Nr. 46/47 • VI. évfolyam • 1994/7-8. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

# Commodore Világ

**Nr. 46/47.**

VI. évf. • 1994/7-8.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1994

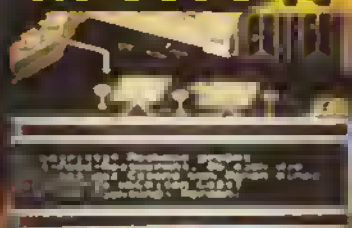
Ára: 278,- Ft



9 770866 080027

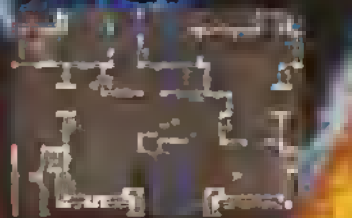
**C64 • AMIGA • PC • Plus/4 C-64 MIX**

**2 NAP 4 ÓRA  
STÜMP IN SECRET  
MISSION**

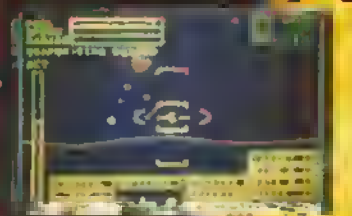


**QUEST FOR THE  
HOLY GRAIL**

**ALIEN BREED 2.**



**AIR SUPPORT**



**DAS BOOT**



**EPIC**



**BLOODNET**



The trouble goes through the 20th  
century to the future. The time has  
come to move the earth.

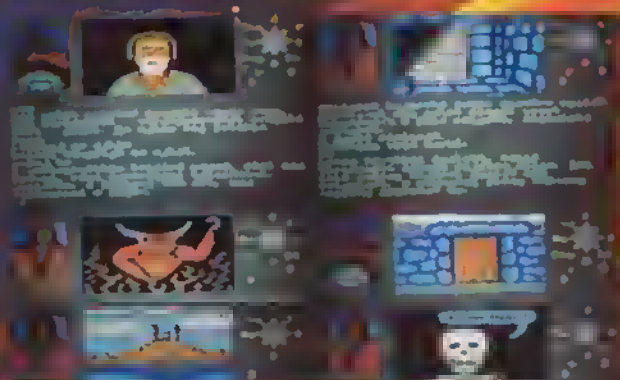


**UFO**

Commodore  
Világ



# A Gályra



Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.

A Wasted Time c. program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postal és kezelési költséggel)

A Gályra c. program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postal és kezelési költséggel)

Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.B.).

Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft.

szaküzletben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

## JÖN • JÖN • JÖN SINGLE EXTREME FREEDOM

Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software stúdió jövőtárból hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemezen.



Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a korai középkor és a XX. század jellemző vonással egyaránt megtalálhatók benne.

Előjegyezhető a CoV címén keresztül. Ára: 699,- Ft (ÁFA-val, postal és kezelési költséggel együtt, vagyis ennyit kell fizetni a postásnak!)

Számítógépes  
POKE & TRUZZ  
LEXIKONJA  
Több ezer  
POKE,  
CHEAT,  
és tipp

C64-re, Amigára,  
PC-re és konzolokra  
Megjelenik: '94 őszén  
Ára: 699,- Ft helyett  
előfizetéssel: 499,- Ft

## Commodore Világ

VI. évfolyam, 1994/7-8. szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Feladó kiadó: Rucz Lajos

Felölten szerkesztő: CoVboy

Borító: Bastards/Slideshow (Amiga)

Összeállították: Én és a többiek

Belső grafika: Müller Mihály

Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)

C64 felhaszn. rovat: Kószó József (JOE)

Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)

PC felhaszn. rovat: Werner Zsolt (DAOA)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)

Homoki Péter (HÁPI)

Sikku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:

Szabó Csaba

Sánta Csaba (SanTHEE)

Csernoch János (Jeen)

Papp Attila (PAPA)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI Vásárhelyi P.u.8

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelés újságot, Evkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'penzösszeg címzettje' rovatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk közepén szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjtok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adod le!). Természetesen célyszerűbb az újságból kívágható sárga csekkel használni!

Torjesszi: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelő Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapelosító szaküzletekben és paviilonokban, valamint ACOMP Kft., (címké id.hatál) SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Étele u.68, Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9 MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Mrskolc, Széchenyi u.49 MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2. CILI-BAZAR, Nyiregyháza, Kossuth u.25 QUEEN Computer Shop, Oebrecon, Csapó u.15. BIT-STOP BT., Kecskemét, Rakóczi u.2. AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2. TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5. RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt.  
Felelős vezető: Bakor Gábor

A CoV 48. száma szeptember  
harmadik hetében jelenik meg

# Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
NEWS	2
C64 MIX (C64)	4
Elmira 2	4
Flimbo's Ouesl	4
Liverpool	4
Onfield Football	4
Pitfighter	5
Slicks	6
Speedball 2.	6
Star League Baseball	7
Terminator 2.	7
Up Periscope.	8
Winter Super Sports	9
Stump In Secret Mission (C64)	9
2 Nap 4 Óra (C64)	11
Quest for the Holy Grail (C64)	12
Ultima VI. (C64, Amiga, PC)	14
Alr Support (Amiga, PC)	14
Das Boot (Amiga, PC)	16
Allen Breed 2. (Amiga 1200)	20
EPIC (Amiga, PC)	21
Bloodnel (PC)	28
Hirdetések	33
Elsősegély (C64, Amiga, PC)	41
UFO (PC)	44
Fantasy rovat (befejező epizód)	49
ADVENTOUR	51
Lords of Chaos (C64, Amiga)	51
TökösMakos	52
Settlers (Amiga)	52
Betrayal At Kronidor (PC)	53
Plus/4 sarok	54
Mindentéle	54
Majdnem NEWS, Csit-hegyek	54
SENSITIVE térkép (25-28. szintek)	55
C64 (felhasználói rovat)	55
EASY SCRIPT	55
Képoszköz #2	56
Amiga (felhasználói rovat)	56
Tömörítők	56
OMSWIN	57
BigAnim 3.3	57
Hanna&Barbara Animation Workshop	58
PC (felhasználói rovat)	59
Rasterbar	59
AOLIB-téma	61
RANDOM/RANDOMIZE	62
SCROLL-rutinok	62
TEXT-file-ok konvertálása	63
PCX kirakói	64
Forgóklmpad	64
GETTO Komiksz #3.	65
CoVboy Posts	67

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Horváth László, Alsón.apáti (940011293)  
Király Péter, Sz.szentmiklós (940010358)  
Sándor Mihály, Szentos (940011111)

Takats Iván, Bp.IX. (940020470)  
Varsányi Zoltán, Bp.XX. (940020301)

Nyaraményeket postal úton juttatjuk el.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Itt van a nyár itt van újra... ja, az egy másik évszak. Mindogy a lényeg ugyanaz. Ezúton hivatalosan is szeretnénk bejelenteni: a CoV idén immár másodszor időben megjelenik — lehet tapsolni (En nem lennék ilyen biztos a dologban — CoVboy). A taps elcsendesedik, füttyök alább-hagynak, kezdődhet a bevezető

Itt van a nyár itt van újra... ja a bevezetőt már egyszer elkezdjük, akkor folytassuk. Öszintén sajnáljuk, hogy a nyári pihenés kellős közepén ilyen mélyre kellett nyúlni a zsebetekbe, de most a július-augusztusi számot egyszerűen tartjuk a kezetekben (MI? Asztaltáncoltatásról már hallottam, de CoV táncoltatásról? — CoVboy)



Mi bizunk benne, hogy a dupla ar. valóban tükrözi a dupla Információmennyiséget, mely tartalom összeállításában szem előtt tartottuk a leveleket és a kérdőívekben szereplő véleményeket, kéréseket.

Az első és leginkább sokakat érdeklő kérdéscsoport azzal foglalkozott, hogy ki ez a sok „külső munkatárs” a CoV-nál, miért nem TI írjátok az újságot, miért régen?, hogy lehet valaki külső munkatárs? meg ilyenek. Nos mindjárt előre szeretnénk bocsátani, hogy a CoV-nál „tálatásban” dolgozóak alig régen nem írnek cikkeket a CoV-ba, elsősorban azért, mert nincs rá idjük. A másik lényeges dolog: régen sem csak mi (1.75+CoVboy) írtuk az újságot, csak nem volt divat a cikkek előtt a nevet feltüntetni. Ebből persze akkoriban mindenkire arra kövöltetett, hogy az egész CoV 2-3 ember műve, holott külső segítség akkor is volt bőven. Nos, mi úgy gondoljuk, nem az a lényeges, hogy milyen név szerepel egy cikk alatt, hanem az, hogy maga a cikk megfelelően a szerkesztőség és az olvasók elvárásainak, vagyis mind tartalmában, mind stílusában igazodjon a CoV által évek óta felvett irányvonalhoz. Ebből az is következik, hogy „külső munkatárs” bárki lehet, aki ennek meg tud felelni, ekkor a téma bővebben érdekel, annak levélben bővebb felvilágosítást tudunk nyújtani.

Ejtsünk pár szót a kérdőívek további feldolgozásáról. Nos, az előző számunk és a mostani számunk lapzártája között eltelt pontosan 3 hét alatt úgy 450 db. újabb kérdőívet pottyant be a postafiókba. Ahogy azt sejtettük, lényeges változás nem állt be az előzőekben közölt adatokhoz képest, az 1 % alatti differenciákat nincs sem értelmezni, most itt csak azokra térünk ki, ahol esetleg érdemes megjegyezni. Az elsődleges géptípusok vonakodásában a C64 és PC aránya kiugyengült, egyaránt kb. 39,5 %. A másodlagos géptípusok között a PC tovább növelte addig is elsőpr. előnyét, az addigi 66,9 %-ról 70,5 %-ra, ez szemben itt az Amiga aránya csökkent drasztikusan. Az Amigókban belül arány lényegében nem változott, a PC-ken belül továbbra is megvan a mintegy 20 %, akiknek még nincs legolább 386-os konfigurációjuk, viszont a VGA tovább emelkedett 90 % körül mértékre, és a hangkártyák aránya is javult, elsősorban az SB vezírók javára. Jelenleg kb. 50 % azoknak az aránya, akik nem rendelkeznek hangkártyával. Erdakes módon a kadenc rovatok vonatkozásában a legutóbb feldolgozott mintegy 450 levél kitöltői között kb. 20 %-os többséget képviselt a Fantasy rovat, ezért Jahny maestro szabad utat kapott a rovat befejezéséhez, egyébként ezzel mi is egyetértettünk, hogy csunya dolog volt csak úgy belőni a rovatot akkor, amikor az előző számban úgy hagytuk abba, hogy folytatjuk... A Posto és a Játékleírások továbbra is kb. 70 % aránnyal vezet, viszont nőtt a Felhasználói rovat iránti érdeklődés. Ezen belül további feldolgozást végeztünk, és meg kellett állapítanunk, hogy a jelenleg kb. 37 %-os többségindex a következőképpen épül fel: 20 % C64-esek, 20 % Amigások, 60 % PC-szek. Ez lényeges, hiszen a Felhasználói rovat ezen hármassal információit tartalmazza, és indokoltnak láttuk a tartalmi arányokat is aszerint súlyozni, amilyen ezen belül a géptípusok aránya. Ezt már most tigrelembe vetjük. A rojtvény tárgykörben továbbra is negatív az általános hozzáállás, csakúgy mint a konzolos rovatok kapcsolatában. A

legjobb CoV sorszámai között szerepelt egy elírás, a 42. szám kétszeri szerepel, ott a X helyen 32-nek kellett volna lennie.

Nos, sokan várták a CoV 45-ben a nyertesek listáját, vagyis azt, hogy a kérdőívet 1994. május 31-ig beküldők közül kik nyertek. Miután a 45. számunk lapzártája május 31. előtt megtörtént, ezért maradt ki ez a dolog a múltkor, viszont a sorsolást június 10-én megjejtettük.

- 1 db. SEGA Megadriva-ot nyert 1 játékkal:  
Albert Zsolt, Debrecen
- 1-1 CoV ajándékcsoportot nyertek:  
Ambrus Tibor, Szigetszentmiklós  
Bakács Sándor, Szeged  
Benák Róbert, Bácsalmás  
Bendik Marcell, Budapest XIX.  
Benkő László, Budapest IV.  
Benkő Péter, Miskolc  
Bernáth Krisztián, Pécs  
Bíró Szilárd, Budapest XXII.  
Duttrai János, Békéscsaba  
Eberhardt Gusztáv, Sopron  
Gyöngyösi Csaba, Újzás  
Kovács Szabolcs, Kiskunhalas  
Madray Kólos, Budapest V.  
Petruska Szabolcs, Erd  
Poczik István, Esztergom  
Seres Anita, Szeged  
Vadas Ádám, Budakeszi  
Varga Zoltán, Budapest VI.  
Zalavári Tibor, Szentes  
Zoltán Tibor, Miskolc

Gratulálunk a nyerteseknek, nyoreményüket postán fogják megkapni!

Záporoznak még most is a levelek, most lesz tábor vagy nem lesz tábor. Ezúton kérünk elnézést attól a kb. 800 kérdőív kitöltőtől, aki részletes tájékoztatást kért a nyári CoV táborról, és nem kapott. Ennek az volt az oka, hogy nem volt mit küldeni, őrös borítékot meg nem okartunk postára adni. Nos egy lényeges dolgot szeretnénk megjegyezni. Sokan félreértettek bennünket. Mi egyáltalán nem ígértünk olyat, hogy lesz, maximum azt írtuk, hogy talán van, így aseptolennak tartjuk azokat a vádakat, miszerint miért ígértük valamit, ha nem tartjuk be. Egyszóval valóban tervben volt egy CoV tábor, minő véletlen éppen Velencén, s minő véletlen #2, éppen július közepén, minő véletlen #3. la hazakban... s sorolhatnánk a véletlenekeket. Ez amolyan MESE A CoV TABORRÓL. A véletlenekeket csak azért említettük, mert végül is lesz Számításlechnikai tábor véletlenül éppen Velencén, véletlenül la hazakban történő elhelyezéssel, véletlenül éppen július közepén, csak éppen nem mi szervezzük, hanem a GURU stábja. Előttörténet: úgy április közepén össze(d)ült a kibővített CoV stáb, hogy kiskokozza, melyik az az időpont a nyáron, ami mindenkinek megfelelő. Nos, miután szinte mindenki csak usztkve 1-2 hetet kíván a nyáron kis hazánkban tartózkodni, úgy tűnt, hogy a július közepé a mindenkori számára megfelelő időpont. Illetve csak lett volna, mivel közben kiderült, hogy ez pont a HQ görájának (gy.k.1.0) nem megfelelő, így átmenetileg le lett fűzve a tábor. Eközben DADA szétkürtötte a hírt az IRC-n, meg minden elérhető hírrészen keresztül... 1 hónap telt csak el, és mi is csak a GURU-ból értesültünk a dolagról: Velencén számítógépes tábor lesz július közepén. Egy ismert szlogen jut erről az eszünkbe: A történet a képzelet szüteménye, az itt olvasottak kitálati személyek,

min-on egybeesés a valóssággal csak a véletlen műve lehet... Lohel...

Következő témánk, új kiadványok. Első és leglányegesebb hírünk, megszületett a kis szörnyecske. Vagyis a PC-s játékok c. könyv beritóján somolygó nyovalyáknak gyermekük lett. Ugy hívják, hogy: PC-s játékok 2. Bővebben lásd a beritó hát-só/belső oldalán.

Hamarosan megjelenik a 2 gyűjteményes kiadás, két exkluzív Különszám, a CoVboy Világ és a Gatto Világ. Ezek viszont csak korlátozott példányszámban jelennek meg az 5 éves jubileumra. Szigorúan megszál-lott CoV gyűjtőknek!

Összol jön ki a piacra egy egyszerű kiadvány, bejelölünk. A Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja több-ezer POKE, cheat, tipp, trükk ABC rendbe szedett összefoglalója, valamint részletes info géptípusonként a berhalás lehetőségeiről. Nagy Britanniában már hagyománya van az ehhez hasonló kiadványoknak, pl. a CQASH's Computer POKES Guide kb. az ötödik kiadását éli meg, s úgy 50.000 példányban kelt el minden kiadása a Brit szigetektől a CoV HQ-ig. Reméljük, hazánkban is nagy sikere lesz egy ilyen könyvnek, hiszen nem hiányozhat egy megszállott számítógéprejengő táskéjából. Annyit árulhatunk, hogy ebből a kiadványból a Plus! már kimerad, viszont a C64, Amiga, PC mellett a konzolos gépek tulajdonosai is rengeteg tippet találhatnak majd benne. A könyv már előfizethető a befűzött csekk segítségével. Bővebb információt a szeptemberi számban fogtok találni.

Kérdés #sokadik: Mikor jelenik meg végre a SINGLE EXTREME FREEDOM C64-re? Nos, erre a legilletékesebb — Tamóczi Tamás — az Alice Software Studio vezetője tudna választ adni, de még ő sem tud. Legutolsó információink, hogy valami BUG-ra akadtak, és még egyszer letesztelik az egész játékot, mielőtt átadják a lorrást a sokszorosításra.

Még egy dolog. Rágódtunk ezen a mog-noslemez CoV cikk-gyűjtemény dolgon. Nos, tömörítve jelenleg minimum 20 lemezen tudnánk kiadni az addig megjelent kiadványaink szöveganyagát. Ez csak lemezárban majdnem 1.000(!) Ft-ol jeleni, és akkor jönnek hozzá a járulékos költségek (valakinek le kell másolnia a lemezeket, csomagolni, postázni stb.), jön rá a postaköltség... Egyszóval még rágódtunk rajta, mindenesetre üzenjük Urban Tominak Szolnokra — aki úgy 500.- Ft körül áron reálisnak tartaná egy ilyen lemez CoV archívum megjelentetését —, hogy ha tud nekünk szerezni jó minőségű 5.25"-os HD-s lemezeket 15,- — 20,- Ft/db. áron, akkor lehet róla szó. Q.K. Tomi, várjuk a visszajelzést!

Hát ennyi úgy hirtelenjében bevezetésnek, szaladjatok gyorsan a st(n)ondra, hogy azután felrészlölve ugorjatok beljebb (Hova? A a(n)and belsőjébe, vagy az újság végére? — CoVboy).

Vizslát szeptemberben, ezt a pár oldal meg oddig osszátok be valahogy, ha jól számoltuk, kb. 1 oldal jut minden napra... (Ez nagyon kb. volt — CoVboy)

Az e havi NEWS amolyan villáminformációkból fog állni. Egyrészt azért, mert ez a — valamivel több, mint — 1 oldal kevés ahhoz, hogy minden játékról 20 mondatot írjunk és kövlet is rakjunk mellé, másrészt meg ez volt az utolsó fejezet a lapzártás előtt és jelen sorok írójának már

nagyon tele volt a... a winchestere, és átlendón DISK FULL-1 jelzett, meg aztán az la idogestító, hogy kongott a HQ az ürességtől, ugyanis a többiek már rég elhúzták a ceikot — hisz nyár van vagy mi a lena... Még mindig van hátra vagy 290 sor, hogy ilyenkor nem bir áramszűnel

lenni. Na jó, úgy látom nem úszom meg, akkor lássuk a történet: A C64-eseknek ezúttal nem sok hírlánk van. Pontossában az a hír, hogy nincs hír. Az előző szám lapzártája óta kb. 2 hét telt el, a eközben nem jött C64-ro említésre méltó anyag. Sebaj, majd szeptemberben bepótoljuk.

# NEWS

## Adventure/RPG

— PC CD-ROM —

A kullaszák megül kiszivárgott hírek szeleint már csak heteket kell várunk az oly népszerű **Lands of Lora** második részére. A Westwood kalandjátéka várhatóan csak CD-ra jön ki.

— PC —

Alig, hogy túl vagyunk a Kyandia 2. okozta megrázkódáson, a Virgin/Westwood csoport máj meglepi a tenyerét, hogy felmalkolják a Kyandia 3. értékesítéséből származó alsó font-kötegeket. Erre mi is kíváncsiak vagyunk! Majdnem elfelejtettük, a Virgin hamarosan megjelenteti a **The 7th Quest** folytatását is. A **The 11th Our**-ban ottúnt barátainkat kell meglepsnünk egy kastélyban. Jó kis horror...

— Amiga, PC —

Sokat vártunk rá, és végre megérkezett. Igen-igen a — kivételesen nem angol címmel megjelent — **Das Schwarze Auge II.**, melynek alcíme: **Starnenschweif**. Az **Attic/Funpro** kivételesen nem angol cég (na vajon melyik országba való?) (Svájclak? — CoVboy), ezáltal sem kíméli a splejtűzetek lapjait. A 3D labirintusok feltérképezéséhez, és a kockásfüzetek vásárlásához sok sikert kívánunk!

— PC CD-ROM —

Ha azt mondjuk **New World Computing**, mi jut az eszetekbe. Hát persze, hogy a **MIGHT & MAGIC** sorozat. Jól sejtettük, hogy ez a sorozat is a **Neverending Story** alameit fogja viselni. Nyakunkon a VI. rész! Ezt valószínűleg a CoV olvasók is a nyakukon fogják érezni...



A fekete szam visszafárás — **Das Schwarze Auge II.** (Amiga)



Ismét a LORE-ok földjén — **Lands of Lora II.** (PC CD-ROM)

## Arcade

— PC —

Az **Alien Breed**-hez hasonló pitt-puff kategóriás játékok legújabb darabja látta meg a napvilágot az **Apogee** jóvoltából. A **FLAPTOR** (Ez a modern dlsznótor, a koca fejhallgatóval a fején monoton rőfögéssel sőtál a kés alá — CoVboy) a maga kategóriájában semmi újat nem tartalmaz. Kár érte feláldozni azt a 16 MB(!)-ot a win-csínken.

— Amiga —

Apokalipszis MOST! Kláttottak fel a Virgin menedzserei, és pazsgóval koccintottak, hogy több órák nyuglódés után végia kitálák, mi legyen a neve a legújabb helikop(fá)teres akciójátékuknak. A **Choplifter** beütésekkkel felököztetett **Apocalypse** sem hangban, sem grafikában nem nyújt totális káprázatot, de azért el lehet vele ropkedni egy darabig... Ja a játék lényege mi más lenne, mint Vietnamban rekedt honfitársaink kimentése a fogolytáborokból.

— PC —

Ez aztán a presztizs! Mármint, hogy a **Prustige** egy ilyen akciójátékkal képes kijönni PC-re 1994-ben. A **Doolus** egy mesavilágban játszódik, ahol egy kishúval kell mindentéle mutáns gombák és repülő mókuskok között különféle tárgyakat gyűjtögetnünk. Hááát? A mindösszesen 800K-s, játék kapott vagy 40 %-ot odaklín. Egyetértünk!

— PC —

A **Millenium** legújabb banyajátéka a **Diggars** nevet kapta. Nem nagy durranás.

## Szimuláció, Sport

— PC —

A nagy armada harmada. Váihonnan ismerős ez a szlogen, nem? Szóval **Chris Roberts** még mindig megpróbálja úbarolni saját magát. Hamarosan megjelenik az **Origin** gondozásában a **Wing Commander** sorozat legújabb epizódja a **Wing Commander Armada**. Az új Multi-Playe opció lehetővé teszi az egymás elleni játékot Modemen, hagyományos számítógépes hálózaton keresztül is.

— Amiga 1200, PC —

A **Bundesliga Manager** sorozat már éppen elég borsot tört a C64-esek orra alá is, főként hogy a 2.0 és a 2 között lényegében csak annyi különbség volt, hogy az egyik német a másik meg angol nyelven kommunikált valunk. Nos, a PRO után itt a leg-

újabb a **Bundesliga Manager 3: Hatrick**. A **Software 2000** egyáltalán csak Amiga 1200-esen adta ki a játékot, de tervezik a PC-s változat megjelentetését is.

— PC —

És még mindig futball. A Világbajnokság idején debütál az **EMPIRE SOCCER'94**, amelyet — minő véletlenség — az **Empire** hoz ki a piacra. A lelűnézeti fociprogramba számos új taktikai elemet építettek be, így a foci örűltjei biztos megtalálják számításukat.

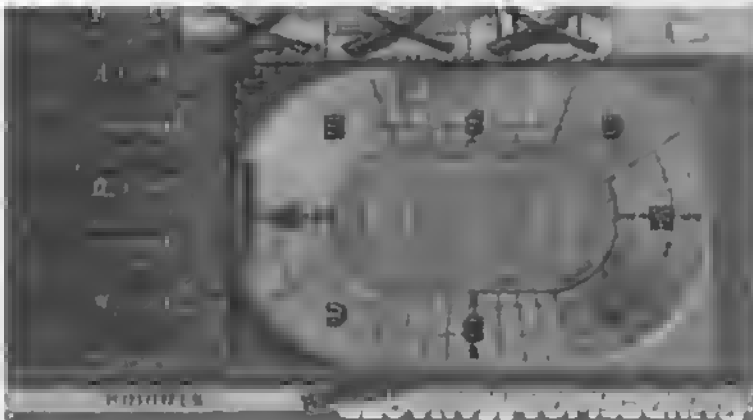
— Amiga —

S ha már a focinál tartunk, azért az Amiga 500-zal rendelkezőknek is van mit a tejbe (Ptűjl — CoVboy) apítani. A **Slerra Soccer** kivételosen nem a Slerra terméke, de a név találó, állítólag így majd többel fognak belőle eladni. Ez aztán a design, jövőre majd mi is **Slerra Világ** leszünk... A

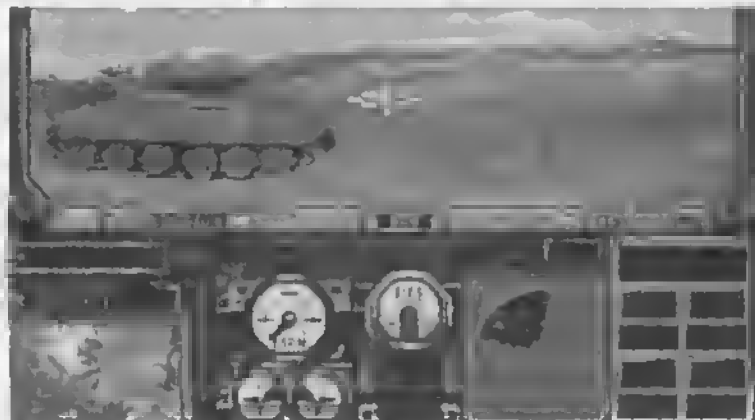
**Dynanix** fociprogramjában egy VB-1 (válasszorítékot? — CoVboy) szimulálhatunk. A 27 csapat között van egy biánkó is, ez lennénk ml. Így legalább hazánkat is képviselheti egy csapat, ha már a programozók a másik 26-ból kihagyták.

— PC, CD-ROM —

Úgy gondoljuk, nem kell különösebb kommentár az olyan jó kis tankszimulátorokhoz, mint **M1 Tank Platoon**, **M4 Sherman** stb. Nos, a **Novilogic** a nyári végera kihozza a piacra minden idők legprecízebb tankszimulációt. Az **Armored Fist**-nek semmi köze a karate-hoz, a játékban választhatunk, hogy egy **M1A2**, egy **M3 Bradley IFV** pilótaközéből szemléljük a világot, de akár egy ex-szovjet **T80**-as, vagy **BMP** önjáró löveg kapitányaként tejlősihetjük küldetéseinket. A 3D perspektíva klvételazésében a **Comanche** utinjait használták fel.



Már magint a margarin menadzser — **Bundesliga Man. 3.** (A1200)



Nincs nafta, mehetünk TANK-olni! — **Armored Fist** (CD-ROM)

## Elvira 2.



Most leljük, hogy az **ELVIRA 2** miben tér el a PC és Amiga verzióktól, mivel az '92-es Évkönyvből nem igazán derült ki.

Az amolton kereszük meg a gyermekmegőrző szobát és vegyük fel a labdát (**RUBBEL BALL**). Majd menjünk a könyvtár ajtajához és ha megjelenik a szellem clickegjünk a labdára és ha a nyíl helyett a kéz van, vigyük a kezét a szellemre, majd engedjük el a tűzgombot. Menjünk be azan az ajtón, melyet a szellem őrzött. Karassuk

meg a **Rolerance** címjegyzéket és alatta a mérgekről szóló könyvet (**EVERYMAN'S POISON HANDBOOK**). Olvassunk bele, majd ha megjelenik egy kilrás a náunk lévő tárgyak helyénél, tegyük vissza a könyvet (**EXIT**), és használjuk a helyszínen lévő tárgyak alólvása lkont (jobb felső). Megjelenik a recept és tegyük úgy mintha meg akarnánk szabadulni ettől a tárgytól. Ekkor megjelenik a recept a náunk lévő tárgyaknál. Menjünk az ebédlőbe, az ételfedőt még hagyjuk! Nyissuk ki a tolóablakot és a spejzba jutottunk. Vegyük fel a bort, sajtot, húst, és a kenyeret. Az itt lévő ajtót nem tudjuk kinyitni, ezért süssünk el egy **fire ball**-t. Most ha kinyitjuk az ajtót egy nő érkezik, öljük meg **ICE DART**-tal. Távozzunk az ajtón át! Előttünk egy újabb ajtó, de jobbra egy lépcső van. Menjünk le itt, majd vegyünk 180°-os fordulatot és jobbra meg balra 2 ajtót találunk. Egyikben egy labordocent találunk, a másikban pedig egy marev gépembort. Ennél a gépembortól vegyük fel a szívet (**HEART**). Agyat (**BRAIN**), akváriumot (**PRESERVED ARM**), kócsosóveket és a lombikot mely **PURPLE LIDUID**-ot tartalmaz. Menjünk a másik szobába, de melótt bemenünk, vegyüi fel a labori ruhát (**LABORATORY COAT**, kosztümszoba), a parókát és a szemüveget (**MAKE-UP** szobában van az utóbbi 2.).

Most már bamehatunk. Használjuk a beszéigetés lkont (bal középső) válasszuk az 1. pontot, majd a könyvtárban talál receptet vigyük rá a labordocansra. Megesinálja nekünk a márgot. Távozzunk a pincéből, majd forduljunk jobbra, menjünk be azan az ajtón, a konyhába jutottunk. Vegyünk fel mindent, amit csak lehet, majd távozzunk azon az ajtón át, melynek úras a logasa itt öljük meg a zombit és újra kijutottunk az

olószobába. Forduljunk jobbra, itt megint az ebédlő bejárata van. Mégagyszer jobbra és a fejen lévő borométen vegyük le Manjünk újra az ebédlőbe és emeljük fel az átfedőt. Az illetőnek a vére kicsúsg Flgyöljük meg hogy hova, clickegjünk oda, és az eredmény egy kócsosnyl vér, de ezt a műveletet csak akkor tudjuk végrehajtani, ha magvan a kócsos!

A gyermekmegőrző szobával szemben van a vámpír szobája. Csináljuk meg a **COURAGE** varázslatot a spejzben talált borból. Nyissuk ki az ajtót, ígyük meg a varázst mármint a couraget és lépünk be. Az ölmény után vegyük fel a spárgát és a parnából a hangvillát. A kisáratnél a tolón kívül találunk 1 kulcsot is.

Ezek a varázslatok nincsenek meg C-64-an, **ANTIDOTE**, **BREAT UNDERWATER**, **BUONYANCY**, **DETECT MAGIC**, **ENCHANT WEAPON**, **GLUE**, **ILLUSION**, **MINLOCK**, **TELEKINESIS**, viszont helyettük van 2 másik varázslat. Az agyk a **NOVA** — gyúlékony lkör. A másik **COURE WOUNO** — szenteltvíz. A többi pedig így lehet elkészíteni: **RESURRECT** = szlv (**HEART**) + agy (**BRAIN**) + akvárium (**PRESERVED ARM**) —> Feltámasztja a lelkőszit. **TURN UNHEAD** = agy (**BRAIN**) —> megöl a zombit. **FIREBALL** = papírszabkandó (**TISSUES**) (Elvira szobája) vagy lőnykép a kísértetről. **BLESS** = kereszt (**CRUCIFIX**) + szenteltvíz (**HOLY WATER**).

Hát röviden annyit, ramójjuk a C-64-eseknek nagy segítség az a pár sor!

• Mj. Vanyó Tibor, Mazókovacs hazza

## Flimbo's Quest

A játéket a **SYSTEM 3** dobta piacra '90 tavaszán. C64-ra van kazettán is, sőt még **CARTRIDGE**-n is kapható

**A story:**  
Franz Dandruff a gonosz professzor alrabolija Flimbo barátóját: Pearly-t: Pearly Qawdropland királynője, és Flimbo szövetsérelma, tehát érthető, hogy Flimbo nam hagyja annyiban a dolgot, és Pearly keresésére indul.

A játéokban Flimbo-t irányítjuk, akinek 7 pályát kell teljesíteni a teljes sikerhez. Egy pályáról úgy tudunk továbbmenni, hogy egy adott számú tekercset összegyűjtünk, és elvisszük Onyri Bazian varázslónak.

A képernyő nagy részét a játéktár foglalja el. Az alsó sorban különböző adatokat olvashatunk, ilyen az alért pontszám (**SCORE**), a hátralévő idő (**TIME**), az összegyűjtött pénz mennyisége (**MONEY**), és az életek száma (**LIVES**).

A középső ablakban egy teremtmény arcát láthatjuk. Ezt kell megkeresnünk, és lelőnünk, ahhoz, hogy a tekercset megkaparlnthassuk. Minden pályán van egy ajtó,

ezen keresztül juthatunk al Bazian varázslóhoz. Ida kell alhozunk a tekercsat. Az első pályán 3 tekercset kell összegyűjtenünk, a későbbi pályákon pedig ötöt, esetleg hatot.

A varázslónál a pénzünkön vahotunk extraakat.

- időt
- rövid ideig tartó sérhetatlanséget
- hosszú lövést
- tekercsat
- pályaugrást.

Összegazva: a **FLIMBO'S QUEST** nagyon jó program, vélek alsziasztani.

• Ozsambo Staven

## Liverpool

Egy nem is olyan régi lociprogramnak, a **Liverpool**-nak aláírását osztjuk meg velelek.

A játéket a **Grandslam** adta ki 1993-ban. Bajlontkazaskor a készítő listáját látjuk, innon a menübe lépünk:

• **TEAM SELECT:** Megjelenik csapatunk, az **FC Liverpool** 20 tagú keretének, közte

Kozma Istvánnak a digitalizált képe. Alatta a **TEAM** listát jelz, ha a kezdőcsapat tagja. Ha valamennyi játékost kiválasztjuk a nyílal, a jobb felső sarokban megjelenik a játékos neve és tulajdonságai:

**IN TEAM** - a kezdőcsapat tagja  
**RESERVE** - tartalék  
**INJURED** - sérült  
**BANNED** - alítottva  
**STRENGTH** - lövésének ereje  
**STAMINA** - állóképesség.

Az **In Team** lkont választva a kiválasztott játékost a csapatba tehetjük, a **RESERVE**

ikkonnal „tartalékoljuk”. Az **INFO**-val néhány haszontalan információt kapunk

A játékos súlya, születési ideje és helye, előző csapata stb. Pi Kozma születési helye „**PASZTRO**” (Pászttó?), és előző csapatát közt ott található valamilyen „**UJPESTDOSZA**”. A **FORMATION** lkonnal állíthatjuk be a csapat felállítását (4-4-2, 5-3-2, 4-2-4). A játékosoknak nincs posztjuk, így a csapat kiválasztásánál csak a **STRENGTH** és a **STAMINA** éneket kell figyelembe venni. A két kapus a jobb alsó sarokban található. **EXIT**-tel léphetünk ki, ha mrnd a tizenegy játékost kiválasztottuk.



## ONFIELD FOOTBALL

Ez egy amerikai futball szimuláció akkor lenni C-64-en. A játék némileg egyszerűsített változata az igazi futballnak, a rendes játékban tizenegy kezdő játékos van egyszerre a pályán, míg a szimulációban csak négy player lesz, van. Egy védő, aki az irányítót próbálja védeni (általában úgy 3-4 mp-ig sikerül is ez neki), tehát nincs sok idő a gondolkodásra, talán ebben hasonlít leginkább az igazi játékok, őt lobeával megjátsszani nem lehet (legalábbis nem sikerült). Továbbá van két futó emberünk, szélsőnk akiket esetlegesen megpróbálhatunk megjátsszani. És végül a negyedik az irányító (Quarterback), ő kopja mindig először a labdát.

Néhány dolgot be tudunk állítani a játék elaján:

'F3': A negyedek időhosszonak beállítása: 5, 15 min.

'F5': Két játékos, egy játékos a gép ellen, demo

'F7': Goma, ezt választva egy újabb menü jön, itt a játékosok jellemző tulajdonságokat lehet beállítani (hagyni éremes).

**KICK OFF** — indul a játék.

Az eredményjelző táblán ezt láthatjuk:

**ORTR:** A negyedek, az aktuális inverzben, **VSTR:** A mi pontjaink,

**COMP:** A gép pontjai, ha két játékost állítunk be, akkor **HOME**.

**F:** A meccs végén az összesített pontok,

Ha a gép ellen játszunk **PORT** t-ről irányítjuk a sárga mezű csapatot.

A képernyő felső részén láthatjuk:

A **VSTR** felirat után a játékos pontjai, középen a negyed hátralévő ideje, mellette az ellentől pontjaink száma.

Az alottuk lévő sorban a **BALL ON** felirat utáni szám mutatja, hogy a labda hány yardon áll, az ellentől alapvonalától számítva.

A **DOWN** utáni szám azt jelzi, hogy hányadik támadási próbálkozásnál tartunk. A **TO GO** utáni szám pedig azt jelzi, hogy a labda hány yardra van az ol-

- **ONE PLAYER PRACTICE:** A **Kick Off** 2-höz hasonlóan itt is van lehetőségünk gyakorlásra. Csak a mi csapatunk van a pályán, és ha kiüregük a labdát, mi dobhatunk, vagy mi ügghatunk szögletet.
- **PLAY FULL SEASON:** Az angol bajnokságban és kupában veszünk részt. A mérkőzés előtt megjelenik, hogy bajnok (Division 1 Match) vagy kupameccset (FA Cup) játszunk, a két csapat neve, mezőnek a színe és a meccs helyszíne (Ez utóbbl zöld — CoVboy).

A mérkőzést felülről látjuk. Tűzzel bocsúszunk, vagy lövünk. Ha lövés után jobbba vagy balra húzzuk a kart, a labda megcsavordik. A program ismeri a kiállítást (Ez is találkoztam vele az IFABO-n — CoVboy) és a büntetőt is. Tizenegyesnél egy mozgó nyilat kell megállítanunk (Az elml meg a Tell Villi rúgja? — CoVboy). Röviden nyomjuk a tűzgombot, különben fölé megy. Gótt a legkönnyebben átlós lövéssel szerezhetünk. A 'O' gombbal lefújhatjuk az ak-

dalvonal mellett látható felső nyílól, az alsó nyíl vonalában van mindig a labda (első támadási próbálkozásnál az mindig 10 yard).

A harmadik sorban a baloldalon állítjuk be a támadó csapat "taktikáját", a joy jobbra-balra, előre-hátra mozgásával. Középen láthatjuk a támadó idót, mielőtt nullára fut, ol kell kozdeni a támadást, mert ha elmélázzuk, büntetést kapunk (5 yardot vissza kell mennünk). Jobb oldalon a védekező csapat "taktikája" állítható (azt tapasztalatunk szerint jobb lagyni, ahogy van, jó helyezkedéssel meg lehet húsítani a támadásokat).

Kezdséssel az ellentől játékosok egy nagyot rúg a labdába, ahogy megkaptuk a lasztit, húzzuk lefelé a joy-t és próbáljunk minél tovább aljutni, ha elég gyorsak voltunk, úgy 25-35 yardot is eljöhathatunk, mielőtt letelpeinek. Ezután vált a kép, a támadó csapat mindig a képernyőn felfelé támad. Állítsuk be a taktikát a **FORMATION**-nál, őt formáció közül választhatunk, illetve van még egy felszabadító és egy kopura lövést formáció. A **TIGHT END** és a **WR/HB**-vel tudjuk meghatározni, hogy a játékosok milyen mozgást végezzenek



Az **AUDIBLE** felirat eltűnése után tűz, ekkor az irányító megkapja a labdát, egyhelyben no sokat tolelázunk, mert elkopnak, a ahol elkapnak, oda körül vlaszo o

tuális játékrást, o 'RUN/STOP'-pal megallíthatjuk a játékot. Ha kupameccset játszunk, döntetlen esetén hosszabbítás van, ho ez sam vezet döntéshoz, újrajátszák o meccset. Ho oz hosszabbítás után is döntetlen, tizanegyeseket rúgnak.

A bajnokság vagy a kupa végén megjelenik a klub vitrinje, benne az elnyert trófeákkal. Ha kiostunk a bajnokságból, voge a játéknak.

- **FA CUP ONLY:** Csak a kupában indulunk.
  - **2 PLAYER CUP FINAL:** Két játékos játszhat egymással.
  - **VIEW LEAGUE TABLE:** A bajnokság állását nézhetjük meg.
  - **RESET GAME:** A játék újraindítása
  - **GAME DURATION:** A mérkőzés hosszát állíthatjuk be.
- A játék nem rossz, de nem emelkedik ki az átlagos focik közül. A digitálizált képeken kívül semmi újat nem tud mutatni.

• **NAGY VIKTOR, Budapest**

labdát. Tehát menjünk valamore, s a védők mozgását, helyezkedését figyelembe véve próbáljunk indítani (tűzgomb esetén-kénti többszöri megnyomásával), vagy magunk az irányítóval, alóretörni.

**Pl.:** A taktiko beállításánól mrndtráomszor húzzuk balra a joy-t. Ha az irányító megkapta a labdát, rögtön húzzunk balra, közben figyeljük az ellenfél hátvédjét, hogy követi-e o mi szélsőnkot, ha igen, akkor manjünk ki egészen az oldalvonalig, majd közvetlenül mellette toll! Ho a védő nem követi, hanem megáll és visszafordul, akkor majdnem egyvonalon állunk meg mi is a védővel azomben és nyomkodjuk a tűzgombot, ha olhagyt a játékos kezét a labda, obbon a pillanotban azt a játékost tudjuk irányítani, aki lolé szál a labda. Tohát próbáljuk megszaezni a labdát, ha megvon irány felfelé (**Típusos úrfoci — CoVboy**)! Figyelem, ahogy megállunk rögtön próbáljuk oldobni a labdát, mert különben a védő úgy helyezkedik, hogy esoleg ő logjo megszerezni a labdát! Ho sikerül 20-30 yardra megközelíteni az ellenfél góterületet, do olpazaroltunk mái három lehetőségöt, és a negyedekre nincs reális esély a labda továbbvitelére, úgy megpróbálkozhatunk egy kapura lövéssel is. Tűzgomb plusz elől! A csúzliba kell betalálni! Ezért 3 pontot kapunk. Ha sikerül beszelednunk lobeóvol együtt az ellentől góterületóra az a **TOUCHDOWN**, 6 pontot ér, és utána kapunk még egy jutalomigúst. Ha viszont azt a játékosunkot, okínél a labda van, a saját góterületünkön toperi le az ellentől, az öngól (**SAFETY**), és 2 pont jár az ellentőlnek. A **FORMATION**-nál tűzgomb + hátra, obbon az esetben úgy állnak tel, mintha felszabadító igúst végeznének el, de perze nem az lesz, lehet indítani vagy oldótörni. Előfordulhat még támadásnál, hogy mikor a védőnkot letaperik, elveszti a labdát és azt az ellentől szörzi meg. Védekezésnél is követhetünk ol szabálytalanságot, amit yardokkal büntetnek.

Hát ennyi, talán jó, talán nem, döntések elöl (mármint o tlppek). Bár grafikaiag és a különböző taktikát beállítások tekintetében nem éri utol az **ABC Monday Night Football**-t, azért jól ol lehet vele toltetni az időt!

• **Mrenke József, Mohács**

## PITFIGHTER

A játékban 3 karakterből választhatunk, a mozgásuk csak o speciális mozgásban változik.

**TY:** Kickbox-os a liú, a speci mozgása elég sz'ti; egy ütőskompinációból áll.

**BUZZ:** Egy pankrátorial van dolgunk, speciális mozgáskor megmerevedik (Hallod ezt Jahny, mindjárt olpirultam — CoVboy) és az egyént, aki közel jön hozzá egy fejfeletti atropülessel jutalmazza (A legjobb karakter.)



**KATO:** Karatés boy, speciális mozgása két rugásból áll.

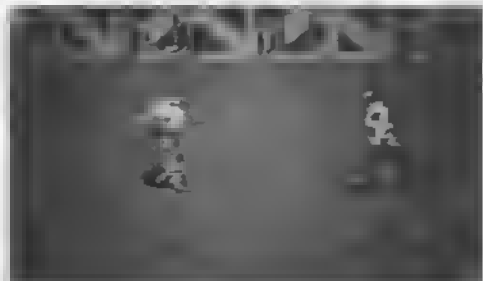
**Mozgások:**  
fel = fel  
jobbra = jobbra  
le = le  
balra = balra

**spec.mozgások = tűz + megfelelő irány**  
fel = szaltó ugrás (ha az ellenfélre akkor sebez)  
jobbra/fel = fejrögűgás (ugorva)  
jobbra = ütös  
jobbra/le = rügás  
le = guggolás  
balra/le = emelés  
balra = védekezés  
balra/fel = speciális mozgás

**Joy jobbra/balra réngatás = szaltóval haladás.**

A pályán található ládákat emelés után ellenfelünkhöz vághatjuk. Ugyanazt érvényes akkor is, ha két ellenfél van és az egyiket fölkapjuk. **Blecke, bot;** oldaltűzzel szúrhatunk velük. A 'P' felvételre sebezhetetlen lesz egy kis ideig.

**Tipp:** Ha az ellenfél elterül, akkor ha bdamogyunk hozzá és rügást eszközölünk, akkor nem rügünk, hanem taposunk az ürgét, amíg felszik

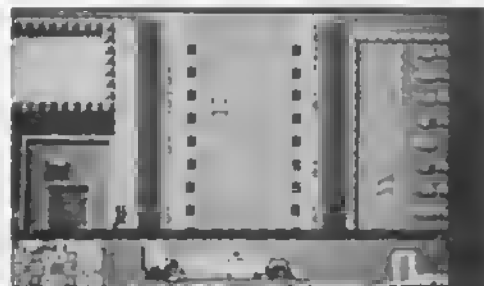


Ha egyszer leutottuk az urget, álljunk mellé, taposás, majd ha lelkel, emeljük fel és dobjuk arrébb, majd megint taposunk és így tovább. Jó szórakozást! (Te Jóságos ég, most látom, hogy hova szülyedtünk. Azért ennyire színvonalas leírásokat nem kéne nyomtatni... — CoVboy)

• Tóth István, Kaposvár

## SLICKS

Jó kis felülnézeti autóverseny a **CODE MASTERS**-ből. C64-re van kazettás (gyári) verzió, és természetesen lemezes változat is (250 blokk).



A program a főmenüvel jelentkezik be:  
• **GRAND PRIX:** Rögtön ugorhatunk a pályára, ugyanis indul a világbajnokság.  
• **PRACTICE:** Gyakorlás. Kiválaszthatjuk, hogy a 6 pálya közül, melyiken akarunk indulni. Célszerű először az összes pályát kellőképpen kiismerni, és csak ezután indulni a világbajnokságra!  
• **LAP RECORDS:** Az egyes pályák körkordjait tekinthetjük meg.  
• **ENTER NAME:** Az unalmas PLR 1 nevet változtathatjuk pl. COVBOY-ra, v. hasonlóra.

## SPEEDBALL 2.

Ez egy kis kiegészítés lenne a CoV 18-ban megjelent **SPEEDBALL II.** leíráshoz. Néhány dolog kimaradt. A leírás tökéletes, egészen a „LEAGUE” részig. Ott az olvasható, hogy 7 csapattal kell szembenézni, pedig 15-tel (ha TAB-nál feltöljük a joy-t, akkor láthatjuk a többi 8-at). A kezdési csapatunk paramétereit nem csak 130-ig tuningolhatjuk, hanem ameddig akarjuk, és ameddig van pénzünk. Ha a játék kezdésekor csak az első kilenc játékost tuningoljuk, akkor tényleg csak 130 a maximális paraméter. Ekkor az összes cserénél vagyunk mindenből 1 adagot, és így az első 8-nak tudunk venni mindenből még egy adagot. Ja, állagazoláshoz egy tipp. Ha a könnyebb

lőra. (Ez utóbbit nem nagyon értem, de igen kényelmetlen pozíció lehet a hason egy lő — CoVboy)

• **2 PLR RACING:** 2 játékos egymás ellen. Ez a rész egyébként igen érdekesen van megoldva.

Akkor most foglalkozzunk egy kicsit bővebben a „GRAND PRIX” menüponttal.

Ha világbajnokok akarunk lenni (az egy ideig nem fog menni) 6 pályán kell bizonyítanunk:

**USA.** Ez a legnehezebb pálya, egy ideig 1 kör sem fogunk tudni megtenni.

**MONACO.** Ez valamivel könnyebb az előzőnél, de tele van éles kanyarral.

**ITALY.** Elég könnyű, és nagyon rövid pálya. Kezdőknek sem fog gondos okozni.

**FRANCE.** Közepes nehézségű, sokat kell gyakorolni, és utána nem akadály.

**BRITAIN.** Ez a legkönnyebb pálya, szinte lehetetlen megszívni.

**BRAZIL.** A leghosszabb, viszont nem olyan nehéz (úgy látom előbb vagy utóbb minden levelezési rovatvezetőt kicikliznek — CoVboy).

Először minden pályán egy időmáró kört kell futatni, ennek eredménye dönti majd el, hogy hányadik helyen indulunk a versenyen. (1-6).

Az autók erősségi sorrendben:

1. MC LAREN
2. WILLIAMS
3. BRABHAM
4. LOTUS
5. BENETTON
6. FERRARI

Kezdetben egy Benetton-unk van. A ver-

nyolc csapat között vagyunk, akkor odamegyünk megvenni a CAZA nevezetűt, és beállítani centernek.

Mivel a játékokban 16 csapat van, a CUP-ában nem nyolc, hanem 16 egymás utáni győzelem kell a kupa elnyeréséhez (Egy győzelem csak a Bókasi-hoz elég — CoVboy)

A CoV 18-ban az jelent meg, hogy a gép egy gólt 10 pontot ad, de nem tudjuk, hogy miért szokott néha 20 pontot adni. **A megoldás:** Az a „vicc”, az nem vicc. Az a pörgettyű, az az oka. Van mellette két lámpa. Ezek a meccs kezdetekor egyszínűek. Ha 2x beletrefáljuk a labdánkat, akkor ed nekünk a következő gólnál 20 pontot, ha csak 1x lövünk bele, akkor nekünk 15-öt, a gépnek 10 pontot ad a gólt. A másik „vicc”: ha a másik lyukba löttük a labdát, akkor egyáltalán nem véletlenszerűen dobja a gép a labdát a pályára. A pályának

sony kezdete előtt van egy nagyon érdekes lehetőségünk: kihívhatjuk az egyik versenyzőt. Ha a versenyben jobb helyen végzünk mint ő, akkor elnyarjuk a kocsját. Így ha jól taktikázunk, miénk lehet akár a MC LAREN is!



Az is előfordulhat, hogy minket hívnak ki (Ez mondjuk elég kellemetlen). A cél tehát megnyerni a világbajnokságot.

• Ozsámbo Stoven

mindkét oldalán van nyen lyuk. Ha belőjük a labdát az egyikbe, kijön a másikon olyan irányban, amerre az elsőn berúgtuk. Ennyit a „viccekről”. A pálya szélén még van egy-két dolog. Az egyikbe ha belőjük a labdát, úgy viselkedik (nem e fal), mintha fal lenne (nem e labda a bigyó) csak a labda villogni kezd, és ha elkapjuk, és oda-visszük a kapuhoz és a kapura rugjuk, akkor a kapus nem bírja kivédeni, úgy viselkedik, mintha elütötték volna (félregurul). Ha viszont elveszik a labdát úgy, hogy mentünk vele (elkapni nem tudják, de elvonnál igen), akkor ők is cselezhetnek.

A pörgettyű mellett van a másik bigyó, amelyik 5 darabból áll (ha felfelé tartsuk, akkor a bal oldali érdekes nekünk). Ha belőjük a labdát az egyikbe, kapunk +2 bonust. Ha az egészet kilőjük (főhő v. sárga fész az egész), és kb. 1 mp-ig nem történik semmi, akkor fész az egészről 20 bonus.



Vigyázat! A gép is megteheti azt magának a másik oldalon. Sőt! Kírlőheti a miénket is, és akkor levonból a bonus. Pl. kilőttük az egészet, de a gép gyorsan az egyikbe lőtt, akkor csak 8 bónust kapunk, de ha megkapjuk a 20-at, akkor már semmit se tehel. Ha kilőttünk kettőt, és rúgtunk/rúgott még egy gólt, akkor azzal a kettővel semmit se csinálhat, megmarad a bonus. Természetesen mindez a gép is vonatkozik.).

Egy mecs után nem mindig 500 rúpót kapunk. Kaphatunk 0-t, 100-at, 200-at, 300-at, 400-at, 500-at, és 600-at is. Ez attól függ, hogy a mecsen hányal szedtünk össze a pénztárbokból (1 db 100-at és).  
**A pályán megszerezhető dolgokról:** Csak 1-et írunk le, amelyik a leghasznosabb. Ez egy olyan bigyő, amelyikben van egy 0 áthúzva. Ettől a másik lel nem tud mozogni. Ez nagyon jó esély pénzszerzésre. Pl.: lohol azt csinálni, hogy boamegyünk a kapu-

hoz, és bőlőjük (persze ez a gót érem 20 pontot), de jobb másé az 5 db-ból álló bigyót használni. Pl. ha lefelé támadva szedtük fel, akkor menjünk a jobb szélhez, ahol továbbmenve kezdődik az egész. Ott állítsuk auto-tire-re a joy-t, és húzzuk át-lósan jobbra + fel, és csináljuk meg annyiszor, amennyire van időnk. Egyébként nem érdemes végigkínlódni az egész bajnokságot. A gratuláció egy kétsoros szöveg.  
● Gyérik János, Balasagymart.

# Star League BASEBALL

A **STAR LEAGUE BASEBALL** című játék C64-es változatát a **GAMESTAR** készítette. Bejelentkezéskor néhány opció lehet állítani:

- 'F3': A mecs és gyakorlás között választ-hatunk. Ha gyakorlást (**PRACTICE**) választunk, akkor a játék 'F7'-ra indul. Meccs esetén még egy-két dolgon állít-hatunk.
- 'F5': Beállíthatjuk, hogy egy vagy két **PLAYER** játsszon.
- 'F7': Újabb menübe jutunk.
- 'F3': Hazai játékosra vonatkozó adatot (**CURVES LINERS** vagy **HEAT SLUGGERS**) lehet beállítani.
- 'F5': A vendég játékosra vonatkozó ad-atot lehet beállítani. Ugyanazt mint az előbb.
- 'F7': Indul a játék.

Mielőtt a játékot elkezdzenek, egy pár szót a **BASEBALL** szabályairól, hogy a játék érthető legyen.

A **Baseball**-ban két csapat játszik egymás ellen. A csapat, a mecs során támadó és védő szerepet is betölt. A támadó szerepet az ütőjátékosok töltik be. A védő szerepet pedig egy dobó és hét mezőnyjátékos. A mérkőzés kilenc szettből (**INN**) áll. Továbbá minden szett két részből. Az elsőben a vendégcsapat a támadó, és a hazaiak a védők. A másodikban fordítva szerepelnek. A támadó csapatban az ütő célja, hogy a dobott labdát minél masszabb üssék, majd futva, a rombusz sarkában lévő állomásokat elfoglalják, illetve visszatérni a kiindulópontba. Játékosenként egy pont jár érte.

A védő csapatban a dobó célja, hogy a labdát úgy dobja, hogy azt az ellenfél ne tudja elűlni. A mezőnyjátékosok célja, hogy az ütőket sorra kizárja a játékból. Ezt úgy értheti el, hogy az elűtött labdát hamarabb juttatja az állomásra, mielőtt az ütő boad, vagy az elkapott labdával megérinti az ütőt mielőtt az, az állomásra érne.

Most pedig következnek a használati utasítások:

Ütőni úgy kell, hogy egy irányba húzzuk a joy-t és lüzelünk (**Nyaron az ütőből mel-lőzhető — CoVboy**). Ha erősen jön a lab-da, akkor jobbra + fel, vagy jobbra, vagy jobbra + fel irányba húzzuk a joy-t. Ha lassan, akkor balra + fel, vagy balra, vagy balra + fel irányba. Ha pedig a labda az ütő válla felett, vagy térd alatt száll, akkor na próbáljunk meg ütni, men ügysem tudjuk ollalálni, és az nekünk számít hibának. Ha akkorát ütünk, hogy a labda kiszáll a nézők közé, akkor **HOME RUN** felirat jelzi, hogy a pályán lévő játékos(ok) akadály nélkül visszatérhetnek a bázisra. Ha nem ütük el a labdát, vagy mellé ütünk, akkor ütőhibából (**STRIKE**) követünk el. Ha három ütőhiba összejön, akkor az kiesett (**OUT**), helyette új jön. Ha három ütő kiesik, akkor az ütő-csapat lesz a mezőnyjátékos. Ha az ütő úgy lalálja el a labdát, hogy az a két vonal között megy ki, akkor hibát (**FOUL**) követ el, de ebből barmennyit üthetünk, nem esünk ki. Ha elűtöttük a labdát, jobbra húzva a joy-t, az ütő az első állomáshoz jut. Ha a labdát jó távolra üttük, futhatunk a következő állomáshoz. Ha viszont úgy laljuk, hogy biztosan nem érjük el a következő állomást, akkor visszamehatunk az előbbihez, ha nem áll már rajta játékosunk — úgy, hogy balra húzzuk a joy-t. Ezt addig csinálhatjuk, amíg három ütőnk ki nem esik. Ezután mi megyünk védőnek.

Dobni lehet gyorsan és lvelet.

Gyorsan úgy dobhatunk, hogy a joy-t balra + fel, vagy balra, vagy balra + fel húzzuk. Lveleten úgy dobhatunk, hogy a joy-t jobbra + fel, vagy la húzzuk és lüzelünk. Ilyenkor túl magasat, vagy túl alacsonyab dobunk. Erre az ütőjátékos, ha rossz a reflexe, akkor megpróbál beleütni és ezzel ütőhibát követ el. Ha nem üt bele, akkor az ütőhibába (**BALL**). Negyedik dobóhiba után az ütő automatikusan a következő állomáshelyre ballag. Ha az ütő elűti a labdát, akkor a labdához legközelebb lévő játékosunkkal mozgalhatjuk, hogy megfogja a labdát. Ekor feketé színűvé vált a játékosunk. Ha az állomáshelynél lévő játékosunk kapja el a labdát, akkor azval hamarabb kell visszaérni, mint az ütő boadna, vagy a labdás játékosunkkal utolérni és megérinteni az ütőt, mielőtt az a következő állomáshelyre érna.

Ha viszont csak a hátul lévő játékosunk lűtne elkapni a labdát, akkor vissza kell dobnunk arra az állomásra, amelyhez az ütő jut. Az első állomáshoz hatra, a második-hoz jobbra, a harmadikhoz fel, a negyedik-hoz balra kell húzni a joy-t és a lüzgombot nyomni. Figyelembe kell venni, hogy a lab-da lassan repül, ezért csak biztosra szabad menni.

Ha már biztos, hogy az ütőjátékos eléit az állomást, mielőtt a labdát boajuttatnánk, akkor a következő állomáshoz dobjuk inkább a labdát, mert lehet, hogy az ütő elhagyja ezt az állomást ahová dobtuk, és míg repül a labda, addig eléit a következő állomást. Ha sikerül kilegni egy ütőjátékos, vagy annak elérni egy állomást, akkor a labdát vissza kell juttatni a dobónak. Ezt egy lüz-gomb megnyomásával érhetjük el. Ekkor dobónk lekele színű lesz. Ismét megnyomva, a dobo fehérre változik és várja a követ-köző ütőt, s a kör kezdődhet előlről. A mecs nyolc szettig tart, és akinek több pontja van az nyert. Ha a nyolcadik szett vé-gén egyenlő az állás, akkor jön a döntő ki-lencedik szett.



Hát ennyi. A programnak van egy nagy hi-bája, hogy bajnokságot nem tudunk vele játszani. Meccs után visszaadja a lőmenut és minden kezdhetünk előlről. A játék gra-fikája nem a legjobb, de még ez is szép. A program egy file-os, tehát van kazettás ver-zió is. Aki szereli a sportjátékokat, az szo-jezze be, nem fog benne csalódn.

● Bencze Gábor, Százhelembatta

# TERMINATOR 2.

A **TERMINATOR II.** c. program C64-es változata a Port 2-ől irányítható (természetesen joystick-kal). Mivel **OCEAN** proglól van szó, lőgtön az elején megkér-dezi, hogy akarunk-e **INFINITE ENERGY**-vel játszani. **YES** választása eseten az egészen rohogva végigmegyünk, majd kladhatjuk a **FORMAT** utasítást. **NO**

beütésével már kicsit nehezebb a játék (Hát ez érdekes. Nem vagyok meggyő-ződe róla, hogy ez az **"Infinite Energy"** az **OCEAN** műve lenne. Gyanítom, hogy az eredeti változat valami ilyenmit ker-dezhetett: *gépeld be az útmutató 2. oldal, harmadik sor, 5. szavát...* Ha esetleg egy **OCEAN** nevű cracker csapatréf lenne szó, akkor visszaazívtam — **CoVboy**).

**1. pálya:**  
Feladat: Le kell ütni a volunk szemben álló főgonoszt, aki éppen egy rendőri alakját oltotta magára. A képernyő alján láthatjuk az allenseget az energiaszintjével együtt (ez fentől lefelé csökken), a pontszámunkat, és végül, de nem utolsó-sorban magunkat az energiaszintünkkel.

**A joystick mozgataása:**

Balra: balra menés  
jobbra: na vajon?  
fel: leguggolás  
balra + lüz: kézzel előre ütés  
jobbra + lüz: védés közé  
fel + lüz: leguggolva ütés előre  
fel + tüz: lügás hasra  
balra, fel + lüz: rügás lábra  
balra, fel + tüz: jobb horog  
jobbra, fel + tüz: fejelés

**2. pálya:**

Feladat: Motoron ülve minél előbb végigmenni a telepen, miközben egy to-horautó üldöz benünket. A pályán nohezi-lik az úton lévő kövek és pocsoyák, vi-szont könnyűlik az egyes részekon elhe-lyezett ugatók.



- 3. pálya:**  
Egy közel látunk magunk előtt, melynek a csuklójánál egy szorkezet van, és itt négy vonal húzódik.  
1-os számú: sárga  
2-os számú: kék  
3-as számú: piros  
4-es számú: zöld

Ezeket a színeket és a rajtuk lévő számok helyzetét jól jegyezzük meg! A tűzgomb megnyomására a szerkezet darabjai összekoverodnak, a képernyő jobb alsó sarkában elkezd visszaszámlálni egy óra.  
**Feladat:** Eredeti helyzetbe állítani az egyes darabokat. Ezeknek mozgása a következőképpen lehet: ráállunk a kívánt

részre, tűz, majd a megtelelő irányba mozgattuk. Ha az idő leteit, értékelés következik, és jön a következő pálya.

- 4. pálya:**  
Egy szanatóriumban találjuk magunkat, a filmből jól ismert hölgyet irányíthatjuk, aki a tűzgomb nyomására elkezd hadonászni (jó esetben útni) egy bittel. Az épületben liftek is találhatók, melyekbe a jó fellelő nyomásával juthatunk be.  
**Feladat:** Kijutni Innon!

**Ime az útvonal:**  
Menjünk balra — a második liftbe be, jobbra — liftbe be, ismét jobbra — liftbe be, jobbra — második liftbe be, balra — második liftbe be, balra — liftbe be, ismét balra — liftbe be, ugyan csak balra — liftbe be, jobbra — liftbe be, ezek után folytonosan jobbra haladva kijutunk az örületek házából!

- 5. pálya:**  
Ez egy újabb verekedős rész, lényegében ugyanaz, mint az egyes pálya, csupán a háttér más.

- 6. pálya:**  
Itt magát a főhőst lőzhatjuk, az előjén még ép areca. Am a tűzgomb megnyomására az arc összekoveredik, és az óra elkezd visszaszámlálni.  
**Feladat:** Az arcot eredeti állapotba kell visszatologatni!

Ezek után szintén egy értékelés következik, és máris tőhődik a hetedik pálya.

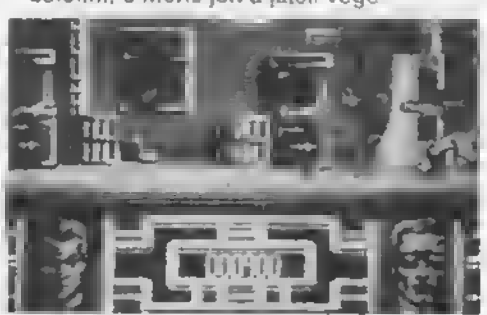
- 7. pálya:**  
A főhőst irányíthatjuk egy épületben.

**Feladat:** Kijutni innen mielőbb! Utközben lövöldöznek ránk, de mi is tudunk ám lőni!

**Útvonal:** Menjünk balra — a második liftbe be, menjünk jobbra — liftbe be, majd balra lassan (ne menjünk be a liftbe!) ki-juthatunk innen is.

- 8. pálya:**  
**Feladat:** Egy rendőrautóval vagyunk, s ki kell tértünk a minkot üldöző helikopter lövései elől, a heli alá kerülve mi lőjük le őt! Utközben akadályok is várnak ránk, de akl ügyes, hamar végigmegy ezen a pályán is.

- 9. pálya:**  
A kilencedik (egyben utolsó) pályán ismételen verekednünk kell! Irányítás az első pálya alapján lehetséges. Miután a ellenség energiaszintje nullára csökkent, már csak a baloldalon lévő lyukba kell belőlni, s mérja jön a játék vége



Hát ennyi! Mindenesetre egy végigjátszást megér.

• Killn Tamás, Budapest

## UP PERISCOPE

Ez egy öreg tengeralattjáró szimulátor az Ónaciás tengeren innen, úgyhogy ol is kezdenénk a mesét:

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy **Up Periscope** novú tengeralattjárószimulátor. Ez a kis szimulátor hatalmas sikert aratott még meseország kocsmájában is, de mikor **MesoCoVboy** arra járt és meglátta a szívből jövő grafikát, azonnal a képernyőn elkalmazott egy **Battle Axe+4**-ot. Fordítsunk, Ezen az oldalon a mesekönyv az **Up Periscope!** további részleteit tárgyalja:

Ha nem derült volna ki az addigiek folyamán, akkor a program egy ill. világháborús tengeralattjáró életét hivatott szimulálni a világháborús grafikával. Miután elkezdünk tölteni, mindenki végezz el a dolgot, mert úgyis csak egy-két óra múlva látjuk a következő menüt:

- 1. Refrasher training at Now London:** Itt lehet begyakorolni a műszerek kezeléssel szükséges rutint. Ez egyébként vadkacsalóvészelnok minőség, mert az előtünk avvonuló **CoNvoy**-jal (Ezt kikérem magamnak, nincsen se nagy orrom, se nagy azakállam — **CoVboy**) csak annyit dologunk lesz, hogy rájuk erőztünk néhány torpedót.
- 2. Historical situation:** Egy történelmi szituációt játszhatunk le.
- 3. Pacific patrol:** Ennél a pentnál ellonórzésünk alá kellene vogni az ocaánt.
- 4. Paacetime patrol:** Orjárat bókoidóban. No comment.
- 5. Transat:** Egy Hawaii kikötőből Indulva kell csapásokat mérni az ellenségre.
- 6. Realore saved game:** Gyengébbok kodvéért itt lehet visszalőteni a kimentott

állást. Ha valamelyiket notán kiválasztottuk volna, akkor a program tölteni kezd a **Scenario Info**-t, ahol a játékra vonatkozó opciókat állíthatjuk be:

- 1. Rank:** Rangunk, a nehézségi fokozatra van hatással.
- 2. Daya at sea:** Itt állítandó be, hogy hány napig kívánunk tengeren tartózkodni.
- 3. Torpedo type:** A torpedó típusa állítható be. Ez lehet Mark 10, 14, 18. A 10-es ritkán talál, a 14-es már jobb, a 18-as nem fodrozza a vizet, de néhányszor jól elkerüli a célt.
- 4. Ship reliability:** Hajónk állóképessége. Ha ez nem 100-on van, akkor néha találat nélkül is elromlik a műszerek.
- 5. Torpedo data computer:** Ha manual-t állítunk be, akkor abban az esetben nekünk kell befogni a célpontot. Tök jól bele lehet koverodni, kezdőknek ajánlott: Auto.
- 6. Hull design:** A hajótest vagy a hajóal vastagsága határozható meg ennél a menüpontnál — vékony/vastag: thick/thin.
- 7. Arming run:** Nem sok vizet zaver, nincs jelentősége.
- 8. Enemy expertise:** Az ellenség tapasztaltsága attól függ, hogy milyen mértékben lámadnak. 0 — a legkönnyebb fokozat.
- 9. CoNvoy(CoVboy) zig-zag:** Ez azt jelenlön, hogy a **CoVboy** cikk-cakkban menjen-e hazafelé a kocsmából, ha **No-t** választunk, akkor a dühödt olvasó könnyebben találhatja ol a lölőrészelt esővüvel... Vlccon kívül a hajók jó szorásait kapcsolhatjuk ki velo, mert ha a hajók cikk-cikkban mennek, el lehet képzelni, hova mennek a torpedóink.

**'A' Viability level:** Letótávolság. Ha 100-on van, akkor már esetleg 19.000 yardról meglátjuk a hajókat, de ha 0-an van, akkor már csak mondjuk 3000-ról

**'B' Ropals at sea:** Ha yes-t állítunk be, ebben az esetben a sőrült berendezéseinket menetközben is kijavíthatjuk.

**'T' Time:** Dátum beállítása. Szintén No comment.

**'C' Ezzel lőphetünk ki, illetve be a tengeralattjáróba. Az olénk tárujő gyönyörű műszertalon a következő műszerek vannak: Baloldalon láthatóak a torpedovelőcsövek visszajelezői; amelyik téglalap tele van, akkor az adott csőben még van "angolna". Természetesen a kilőtt torpedók helyére újat töltenek egy kis idő múlva. Innon jobbra pár skála (nem áruhá) kapott helyet, ezek lelőlől lefelő a következők:**

**Fuel:** No comment. Egyébként a diesol olajat jelzi.

**Batt:** Az elektromos motorok "üzemanyagát" jelenti. A felszínen feltöltődik.

**Oxy:** A hajón lévő oxigén mennyiséget mutatja — ha taljövünk a felszínre szintén feltöltődik.



Ezek alatt van egy **Water temp.** kijelző, de úgy látszik, hogy SS tisztok bújtak a műszerbe, mert csak onnyit mutat. Itt van az időgyorsítás mértékét mutató skála is, ohhoz különösebb magyarázat nem kell. Alatta a dátum kapott helyet, talán ezen is eligazodik a jónép. A műszerfal közepén egy iránytű, alatta a kormányállást mutató műszer. A műszerfal jobb oldalán található az aktuálisan működő motor jelző kijelző + a sebességjelző (KTS) csomóban + a motorteljesítményt mutató szerkentű. Ez lehet:

All stop — állunk  
Ahead 1/3, 2/3 — előre haladunk  
Ahead full — előre teljes sebességgel  
Ahead flank — max sebesség  
Reverse — tolatás

Itt látható a naszád sziluettja, ha a periszkóp kinn van, akkor azt is jeltzi, mellette a hajómélységet mutató műszerek, majd logalut a tengerfenék távolságát jeltző készülék (táblán). A képernyő legnagyobb részét a látótér foglalja el, itt figyelhetőek meg az olanságos hajók is, na és persze a játékos is itt zajlik. Ha megnyomjuk valamelyik funkcióbillentyűt, akkor a tele képet el fogja foglalni az aktuális készülék képe. Ha a **torpedo data com.**-ot **auto**-ra állítottuk, akkor a gép maga logja be a célt, a periszkóp szátkorasztiénok megfelelő állása esetén.

Most jöjjenek a billi. funkciók:  
'T': tartályok megtöltése-emelkedés  
'B': tartályok ürítése-merülés  
'P': periszkóp ki/be kurbilizása

'1-0': a torpedók oltidítása  
'+' sebesség növelés  
'-' sebesség csökkentés  
'H': kormány jobbra  
'F': kormány balra  
'G': kormánylapát egyenesbe állítása  
'Q': időgyorsítás  
'A': időgyorsítás kikapcsolása  
'D': lövés a fódélzeti löveggeol, csak a felszínen  
'X': a célbemérő üzemmód kiválasztó kapcsolója (RADAR, SONAR, STADIMETER)  
'.' periszkóp balra  
'.' periszkóp jobbra  
'M': célbefogás, csak manual beállítás esetén  
'R': célbefogó kikapcsolása  
'E': átváltás a motorok között (Diesel, Batt.)  
'Run-stop' pausó  
'F1': parancsnoki hid, csak a felszínen  
'F2': Itt kaphatunk tájékoztatást az addig elszüllyesztett hajókról, tömegokról, nemzöliségükről, rangunk változásáról  
'F3': Radar, no common, csak a felszínen.  
'F4': A bekapott sörülésekről kaphatunk tájékoztatást; a sérült műszer Inverzben látható, mellette a javításhoz szükséges idő  
'F5': Törkép a közvetlen körzetünkről.  
'F6': Nagy térkép 4 helyszínről. A négyzetet mozgassuk a kívánt helyre és lássatok csodát, a hajó odaröppen, a gép pedig levonja az utazáshoz szükséges időt. Hawaii törképén van egy öböl, amelybe beúszva (fontos, hogy a KTS 0 legyen) újrafegyvereznek és -löttenek bennünket.

'F7': Celzőkészülék, 3 üzommodban működhet: Radar, Sonar, Stadimeter. Ha a **target status locked**-et üzongot, akkor indíthatjuk a torpedókat. **Manual** beállítása osoten befogás után a program kezd mérni az időt, itt olvasható le a befogott hajó: Sebesség (Speed), távolság (range), Iránya (bearing), haladási iránya (course), típusa (type), támoga (telsons).

'F8': A játék befejezése: újabb menüt kapunk!  
**Save game to disk:** lemozro mentunk  
**Show awards...:** mognózzuk az elert eredményt  
**Continue this game:** ha nom nyrttunk ki, akkor még folytathatjuk  
**Start new game:** új játékok kezdése  
**End game and shutdown:** kilépés a programból;



• Dzsambo Steven

## WINTER SUPER SPORTS

A **Flair software** 92-es játékanak elején kiválaszthatjuk, hogy versenyeozni (challenge), vagy csak gyakorolni (competition) akarunk-o. Ezután a nehézségi szintet állíthatjuk be: novice (kezdő) vagy, expert (profí), majd a játékosok számát (1-6).

A nevünk begépolése után kiválaszthatjuk, hogy melyik ország színoiben akarunk versenyezni.

Ha csak gyakorlunk, akkor egy menübe jutunk. Itt választjuk ki, hogy melyik sportágban nom akarunk versenyezni. A sportágak a következők:

Downhill: Lesiklás, no common.

Skidoo: Skidoo. Egy jégpályán kell vezetkoinünk egy szerencsétlen skidoo-val.

Ski challenge: Ez is egy siszám, csak itt a gép ollen versenyeozunk. (gy.k. tűzgombbal ugrani is lehet)

Slalom: Szlalom. Ugyanez, mint a downhill.

Luge: Itt egy szánkóval kell végigszenvednünk egy csoppot som könnyű pályát.

Bob slough. U.a mint a luge, csak nehé-zobb pálya.

Speed skating: Gyorskorcsolya.

Bale jumping: (Aki még nem ült le, az most megteheti) Korcsolyaugrás. Ohyan, mint a gyorskorcsolya, csak méteros akadályokat kell átugrálunk.

Ha challenge-t választunk, akkor sorban kell teljesítenünk a különböző „múarszámokat”. Itt a program nom ad leheltséget ismétlésre, mint a competition-nál.

Meglátjuk a programot, hogy a **Flair** adta ki. Jó a grafikára és a zene is. Sok sikort a téli megpróbálatásokhoz

• S'S soft, alles Thomas Simon, Pépa

## STUMP IN SECRET MISSION



Az 1992-es Évkönyvben megjelent tipphalmazomra elég sok F\*CK jött, ezért — jobb későn mint soha felkiáltással — megpróbálok helyrehozni a hiányosságaimat. Ez tehát itt a V2.0-ás telras lenno, s már előjáróban szeretném felhívni mindenki figyelmét, hogy a játékkal kapcsolatos további kérdésekre aligha fogok tudni válaszolni, mivel a játéklomezom „olszált”. Nom hajlandó beolvasni a floppy-m. Ugyanez a törés — MANOVAR — így le a ROM pályán is. Kár volt annyire sietni tiuk! (FIRST RELEASE stb.) A másik dolog, meg az, hogy közben PC-t vettem...

A Dolden Disk, Biterides, Gazebo FX, meg még ki tudja hány növvöl lómjelzett német kalandjáték sztorija hosszú és zavaros. Nekünk kell visszatérni pár (10!) lemez adatait a bázisunkra STUMP-re. Az erra alkalmas eszköz neve INDI... (A '...' mindig valami hütye német szó, majd szépen mindenki behelyettesíti magának) (Ne magázódjunk! — CoVboy)

A PRG csak az Igék rövidítésent érti (+ 1 pártónévét is) Lássuk a legfontosabbakat.

BENUTZEN. használni valamit  
DRUCKEN: nyomni valamit (nem valekit? — CoVboy)

ESSEN: enni valamit

FRADEN. kérdezni (lehet meg SAGEN)

**GEBEN:** adni valamit valakinek  
**GEHEN:** menni, de itt alóg az égtől betűjele: N, O, S, W;  
**LEGEN:** tenni, helyezni  
**ÖFFNEN:** nyitni valamit  
**SCHAUEN:** nézni, vizsgálni  
**SCHWIMMEN:** úszni  
**SPRECHEN:** beszélni valakivel  
**TRAGEN:** viselni valamit  
**WASCHEN:** mosni valamit  
**ZEIGEN:** mutatni valamit valakinek  
**ZIEHEN:** húzni (ruhát)  
 stb.

A program üzenetei ékezetesek, de begépolásnál így írjuk be: ü = 'uo', ö = 'oe' stb.

Manteni memóriába is lehet, + lemezre is 8 helyre, de vigyázzunk, mert a fentebb említett törés felégy, ha kihasználjuk a 8 helyet, mivel a CRACKEREK a mentés helyére is írtak...



Van egy vonaljegyünk az előjén. 10 utazásra jogosít a transzkontinentális U-BAHN járatain. Igen, ne tessék meglepődni; a metró (U-Bahn) olyan fejlett hogy az állomások országokat kötnek össze. A helyszíneket leírjuk, az útvonal szabadon választható, de 9. alkalomra jussunk el Hawaii-ba.

#### KALKHAUSEN

Itt indulunk a STÜMP elől. Mindent lehet vizsgálni, én csak azokat írjuk le, amiket fontos. Tehát vizsgáljuk meg a sövényt (SC HECKE — +2 pont), jól megvágjuk a kezünket, de kapunk egy öngyújtót (NIMM FEVERZEUG). Délon (S) a fát vizsgálva (SC BAUM) egy útikönyvet találunk (NIMM REISEFUHRER). Sosem árt, ha nálunk van. Most vizsgáljuk meg a felhőt. „Egy felhő, ó be szép” — érdekezik a program. Ezt majd sokszor tapasztalni fogjuk, de hát a vérbeli kalandorok mindent megvizsgálhatnak. Ismét dél, majd irány az U-BAHN állomás. (S, GEH EINGANG). Ilyen mindenhol van, ugyanis ezek kölik össze a városokat. Az állomásról tudunk utazgatni. Pl.: GEH MOSKAU...

#### MOSKAU

(Mockba, Moscow, Moskau, Moskwa, Moszkva...)  
 Délre találhatók az egyetlen helyszínek. Vizsgáljuk meg a kesszát, majd a cetlit. (SC KASSE, SC ZETEL — +5 pont). Ohó, egy tearecept, az kell nekünk. (NIMM ZETTEL). Azonkívül szedjünk fel minden mozdíthatót. (NIMM EI, NIMM MILCHPULVER). No, tejporunk máj van a teához (a teajt meg átengadjuk Mr.AIDSface-nek — CoVboy)

#### MOMBASA

Itt egy flekő napozik, őt kérdezve (FR MANN — +14 pont) sejtölmesen így szól: „En tudom, ki vagy, tudom, honnan jöttél, tudom, hogy hogy érheted el a céltod... mert én írtam a játékot és most a vásárlók pénzből vagyok itt” 3 képernyőnyi rizsát nyom, amiből semmi érdemleges nem derül ki, viszont azért kapunk tőle egy japán-német szótárt, meg egy walkie-talkiót (NIMM WÖRTER-BUCH, NIMM WALKIE), A walkiét be-

kapcsolva (Backupsolva? CoVboy) (BENUTZEN) érdekes intokat (ökörsegeket) hallgathatunk: „En láttam istent. Először megijedtem, másodsor már több bátorsággal volt, harmadszor elhatároztam, hogy dumszizok vele, de jött az elmegőgyász és visszavittek...”.

#### OSAKA

Ismét egy sövény, kár kihagyni ISC HECKE majd NIMM SILBERLÖFFEL). Újabb darabja a toáskészletünknek. Egyébként az özüstkanalat vizsgálva (SC LÖFFEL) ezt állítja a program: „Szébb, mint Kleopátra...”. Nézzük meg a kavicsos utat is (SC KIESELWEG) és gyűjtjük be jutalmunkat (NIMM GSTMARK), a ma már muzéális darabnak számító keltőnémet márkát. Irány dél és az ejtó. (S, GEH TÜR). Bent egy ninja fogad (az előző képen meg mintha a 4. nindzsa teknőc lett volna a csatorna alatt...) és megjelenik a félelmünk is: „...és nem értem, mit keres itt az a sok ember fehér ruhában, és miért löggetik a lábukat le a felhőre?...”. A mennyország szép hely, de azért nem az a játék célja, hogy odajussunk. Japánul nem tudunk szót a (FR NINJA) azonnali halálunkhoz vezet. Logyúrvé félelmünket használjuk tehát a vaskos szótárt a ninjón. (BEN BUCH NINJA) Sajnos nem megtelőző hatás. Hősünk ahelyett, hogy fejbe csapná a fickót, inkább felcsapja a könyvet és felolvassa tartalmát. (TORANAGASZAMA stb.) Viszont most már kérdezhetjük a ninját, aki 2 HOLO-lemezt és egy kulcsot ad. Mivel a játék célja a disc-ak adatainak visszajuttatása a bázisra, logyuk meg. (BEN INDI DISK). Az információátvitel megtörtént, a lemezek viszont tönkrementek.

#### SYDNEY

Szintén egyhelyszínes. Egy időjárás-állomást látunk, ami zárva, de van kulcsunk. (BEN SCHLÜSSEL). 6 gombot látunk (nem utoljára). Lehet vizsgálni (SC 1, SC 2...), illetve nyomkodni (DR 1, ...) azokat. Sok értelme nincs.

#### HAWAII

Mivel tára mászni nem tudunk, nézzük meg a tengert (SC MEER) és vegyük fel az úvegokat (NIMM FLASCHE). Keleten van egy bár. A csapost vizsgálva megtudjuk, hogy Rick-nek hívják. Talán ró volt írva. Beszéljünk vele (SC BARMANN, FR RICK). Nem túl beszédes. „Ma lapotát vettem fel a báros, Pinokkió lesz a farsangon...”. (SC CLUB) Kellően kellemes élmény, a ventilátor teljesen leszedte a fejünket. Kezdjünk inkább akcióbba. Adjuk oda a bárosnak az üres üveget (GEB BIERFLASCHE — +18 pont), erre a nyájas fickó (á)harcot vassal, (SPR RICK — +20 pont), sok szöveg a környezetvédelemről + kapunk egy kódszót, ja és bejött a trükk, kaptunk egy tolli üveget (sör van benne!) (Kapnak tőlem egy piros pontot azok a Bnarides-ék — CoVboy) (GEB FLASCHE RICK, FR RICK, NIMM BIER).

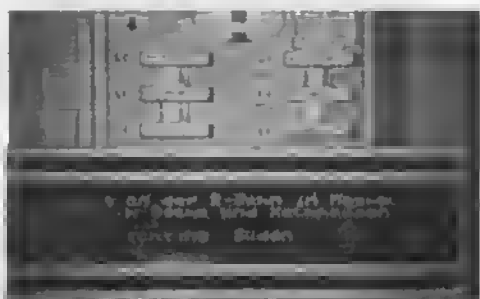
#### BORESTONE

Egy (GEH EINGANG) után ismét egy bár. A bárban egy részeges kamionszóló és a csapos tartózkodik. Vegyük fel, majd viseljük is a pólót (NIMM MÜTZE, ZIEHE MÜTZE). Így a részeg solór havernak néz, és inni kér. A sört ne adjuk oda, hanem mutassuk meg neki, mert az eredmény nala ugyanaz (hukk...), de mi kapunk egy napolemos lömpőt (ZEIG BIER, NIMM LAMPE). Logikus. Csak akkor használható, ha villágos van és a napolemos működhetnek, de akkor minek világítani? A csapost puhitsuk meg igazolványunkkal (ZEIG AUSWEIS), erre „Áli a kód-

szó?” kérdi Mondjuk meg (gepetjük be) az előbb kapott kódszót. Ha elmondtuk, belévitál hálra. Ezután egy FBI ügynök-höz lesz szerencsénk, aki (FR AGENT) egy „örökéletes” jegyet ad nekünk, mely végigoln utazásra jó (Cracked by F.B.I. Hihi...).

#### MÜNCHEN

Az étteromban (GEH EINGANG) egy ötelautomata vonja magára figyelmünket. Csupán 6 gomb van rajta... Nyomogathatjuk sorban a gombokat: 10 X=1  
 20 DR KNOFF X  
 30 X=X+1; GOTO 10  
 Hogy melyik megnyomása milyen eredményt vált ki, nem áruljuk el. Kettőnél meghalunk, kettőnél kaját kapunk (plusz 1 viccet) és az egyik esetben csak iszap hullik a markunkba. Az utolsó lehetséges variáció, hogy a gomb megnyomása után JACKPOT! „lelkiaféssal” egy szerencse-közet ad a gép. (NIMM GLÜCKSKEKS). Ha megosszúk (ESS KEKS) automatikusan el is olvassuk a kexben lévő cetlit: „Elhagyott a szerencséd” — írják a papíron. Ez elszomorító. Am a colli túldoldalan egy üzenet is van „Először 4, majd 1, majd 5”. Ez rondkívül érdekes. Talán a T' = „Tee”?



#### KOBENHAVEN

Érdekes megfigyelni, hogy ligurazza ki az északi nyelvet a program (már látom DADA dühös arcát — CoVboy), ugyan-ly később az angol is. Az épületbe úgy juthatunk be, hogy kiemeljük a csatornatetőt és a csatornát használjuk. (ÖFF KANAL, GEH KANAL) Ah, egy sövény. Ezúttal a teánkhoz szükséges tárgyat találunk (SC HECKE — +4 pont, NIMM UNTERSETZER). Van itt egy tó is, de a program mindennemű lüddési/mosási próbálkozást elutasít.

#### MADRID

Uffajta helyszínek. Az állomásról kétféle mohetünk (Miért, közben volt egy guillotine is? — CoVboy). Északra egy építkezés van. Montes után vizsgáljuk meg. (SC BAUSTELLE). Ja, van itt egy toáscsésző is (NIMM TEEBEUTEL) (Hallod Xinól Egy zacskót — CoVboy) Nyugatra egy istálló(?) van, tolli szálmával. Felgyújtani nem tudjuk. MEG NEM! (Talán azért, mert üres az öngyújtó?) (Vagy a zacskó? — Mr.AIDSface) A tűzijátékot ne lelejtjük itt. (NIMM FEUERWERK)

#### ROM

Oy.k. Róma. Az örrel beszélve megtudhatjuk, hogy a múzeum zárva van. Ne is próbálkozzunk bemenni, mert lelő. A szemétkben egy toáscsészét találunk. (SC DRECK, NIMM TASSE) Az ór figyelmét ehorolhetjük a tűzijátékkal, már ha nálunk öngyújtó (BEN FEUERWERK, GEH TÜR). És... itt van egy kis bibi. —> programhiba! A program eldurvul, elfelejt kiírni az üzenetet. A lloppy lott, a kép vált, majd hirtelen elsőből, de a zene szől tovább és a parancssor is látható. Már már azt hinnénk, hogy nem segít semmi (pl. toll-



lós), és az eddig összegyűjtött 250 poplunkkal be kell fejeznünk a kalandot... És ekkor kipattan az isteni szikra: menisünk állást, majd QUIT. Ujra betöltve a játékot és az állást O.K. Egy dolgot nem szabad itt csinálnunk, helyszínelést kérni (SC <RETURN>), mert újra kiakad. Vagyuk lel a cukrot (NIMM ZUCKER), most már akár teát is készíthetünk (BEN ZETTEL). Az úrnában egy pálcá van (ÖFF URNE, NIMM STAB). A kristálypálcát használva (BEN STAB) elterleportálunk.

Itt egy kosár, de nem tudunk mit kaszni vele. Innen metrózva Kopponhágába jutunk. Ott nem jelzi a program de vissza is térhetünk ide.

#### OSTERINSELN

Miután van taánk, mindenki rohan gombokat keresni (pl. SYDNEY, MÜNCHEN), de nem ér velük semmit. A következő a megoldás: itt áll 5 hűvöti szigeteki fű. Vizsgálva őket (SC 1, SC 2...) nem találunk semmit. Elainte. Azonban, ha SYDNEY-ben a 6-os számú kórtermet... Izé... gombot páratlan számú alkofommal

nyerünk meg, akkor az 5. lejen egy nyílás jelenik meg. Rakjuk bele a pálcát. (BEN STAB ÖFFNUNG) Ismét teleport

#### UFO (?)

Ezt kerestük! (Miért nem lapoztál hát-rebb, már rág magtaláltad volna — CoVboy) 6 db gomb. A kútból csak a 4 megnyomására történik valami. Ezután jönne az a bizonyos 'T'. De mi az? Itt akadunk el és jó szokásunkhoz híven ki-kapcsoltuk a gépet. Jöttek is ötletek, csak már a játékot nem tudtuk betölteni többé... (En tudom mi az a 'T'! Hamarosan egy olyan autó tetajén lesz látható, amelyben Gatto maestro szorongatja göröcsösen a kormányt. En már meg is vattam az 1 évre való hídageletmet, hogy ahogy véletlenül az utcára kelljen mennem. — CoVboy)

Még egy kis időrablás. Néha megszólal a WALKIE-TALKIE-nk, és válogatott hülyeségek szólnak belőle. Mi is belehallgathatunk (BEN WALKIE). Miután kb. huszadszor lettünk meg, kapunk pár pontot és valami ismét emlékeztet a 4-T-6 kombinációra.

Mivel a program nem engedí meg elfogyasztani a teát (TRINKEN/ESSEN(?)) TEE) sam hosználni (BENUTZEN) ez a tipp, hogy oda kell adni valakinek

Számtásbe jöhetnek:

- ör
- rászog
- 2 db csapes
- inja.

És akkor a nyitott kérdések:

Mire jók? Lámpa, pánz, ütlönyv...

Eddig 564 pontot sikerült elérni, és ahogy a számlától elnéztük, csak 999 lehet a maximum, úgyhogy már nincs is olyan sok...

Összazagzve: kellemes kis játék, Bytendurs humerral, kiváló hanghatású, sejtelmes zenével. Nem túlzás azt állítani, hogy C64-en jobb, mint a Soul Crystal. Viszont nehezebb, mármint a 2 nap 4 óránál. A képek sem olyan rosszak, bár némelyik nem ludók többet fogják lapozni a szótárt, mint nézni a képernyőt.

• PAPA

# 2nap4óra



etc. Egy gyenge pillanatában munkát bízott meg azzal, hogy szerezzük vissza az okiratot.

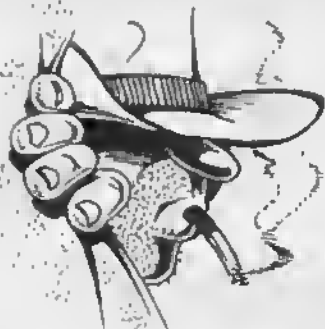
Vége az Intronak, meg a zenének is, úgyhogy kezdhetünk játszani. Eppen Blackshesler kikötőjében üldögélünk, ráadásul egy hordóban, egy adag sózott hering társaságában. Vizsgáljuk meg őket (V HAL). Azt mondja, hogy teljesítségge elhottan. Sobaj, mert elrakjuk (ELRAK HAL). Másszunk ki a hordóból (KI). Manjünk északra a hajó felé! A hajó készen áll a berakodásra. Jó, rakodjuk be magunkat (BE). Ugy látszik, nem ránk gondoltak, de sobaj! Nézzünk el keltre, Jó, egy fegyverkereskedő! Hívjuk elő (HIV FEGYVERKERESKEDEŐ). Előtotyog egy vén süket ember. Na, he nem hallotta, akkor hívjuk még egyszer (HIV FEGYVERKERESKEDEŐ). Ez meg elkezd tiltakozni a süketség ellen. Mi meg befelé nem állunk szóba, úgyhogy monjünk vissza a kikötőbe (NY, D), és innan nyugatra (NY). YUKI Kalonák. Adjuk meg magunkat (MEAD) (Pókeresnek és emalták a tétet? CoVboy). A katonák porverz hajlamokat lojálják rejtünk kiélvezni, levetkőztetnek (Jahny maestro marla magkezde a tárgyatálokat a Plus/4-os átirattal kapcsolatban — CoVboy), de azután afengednek (NY). Nos, a főtőren állunk. Menjünk 2-szar délra. Mi e franc. Vataai állat hagymát dobál (Hagyma bókén — CoVboy), sobaj (NY). A városkapuhoz érkezünk, ahol egy parasztbécsi fatunk egy szénnaszékér társaságában. Vizsgáljuk meg a parasztot (MI ez? Doctor's Quasi, vagy Chessa's Quasi? — CoVboy) (V PARASZT). I say YUCK! Beszéljünk vele (BESZEL PARASZT). Azt mondja, hogy már rég oitndult volna, de nem je e toronyora, és nem tudja, hogy reggel van-e vagy délután? Big PROBLEM! Vizsgáljuk meg a szekeret (V SEKER). Jaj, de szellemas! Na, akkor üljünk tal ra (MASZIK SEKER). Hát igen, nincsa jó hatással ránk, ha a hát-sónk lizikai kapcsolatai lép egy vasvillával. Szóval húzzuk ki (KIHUZ VASVILLA SEKER). (En azt hittem KIHUZ VASVILLA FENÉK — CoVboy) Kapjuk lel (F) Menjünk tovább (K, E). Vizsgáljuk meg a kaput (Ha kaput, akkor már ugys mindegy — CoVmann) (V KAPU). Julj, egy tábla. Akkor ezt is vizsgáljuk meg (V TABLA). JALLAMI KREMATORIUM, ELVE BONCOLAST VALLALUNKI! — az áll rajta. Hot is állunk? Hat egy úton. Mit is lehet egy útonálló, hát persza, hogy megilyzsgálja az utat (V UT). Jó, egy korité. Ezt is vizsgáljuk meg, mert lehet, hogy drótkarités (V KERITES). A, nem az volt, viszont találtunk egy doiglott macskát. Szadjuk lo a koritésről (LESZED

Mit mond nektek az ASS rövidítés? (PASSZ — CoVboy) Nem, nem egy újfajta vírusról van szó, nem is az ASM magazin jelentette be névváltozását. Egy ismeri hazar progromozó-csoport, a nagykenizsal ALICE SOFTWARE STUDIO nevből kápzott rövidítést olvashattatok. No, persze felvetődik a kérdés, hogy jön ez most ide. Nagyon egyszerű a válasz: a 2 NAP 4 ÓRA szerzői lóikén szárad a hónapok óta beharangozott stratégiai játék, a SINGLE EXTREME FREEDOM. Az utóbbi időben egyre több levelet írtatok, ugyan árujuk már el, hogy mikor fog végre megjelenni. Helyzetjelentés: gőzerővel lólyik a program végleges tesztálése, mivel a szerzők tökéletes munkát akarnak kiadni a kazetták közül. Egy biztos: a 2 nyelvű változat kiadását az ASS ovetette, alsősorban abból a meglontolásból, hogy jelenlog 4 lemozoldai a játék, s ha angol/magyar választási lehetőségünk lenne, akkor ez megnyúlina további lemozoldafakkal. Így az már biztos, hogy a program angol nyelvű lesz és 4 lemozoldalas. A másik fontos dolog a társas játék, vagyis kell hozzá legalább 2 játékos (pl. 2

joystick-kal, vagy az egyik joystick-kal, a másik a billentyűzettről), mindenesetre egyedül elég nehéz lesz játszani. Színvonalát tekintve kanterbe lojja verni a C64-re eddig megjelent valamennyi stratégiai játékot — láttuk, nem a lovogóbe beszélünk —, kár hogy csak most log megjelenni, és Magyarországon. Ugy 4.5 évvel ezelőtt Nagy-Britanniában biztos, hogy hatalmasat lehetett volna vele kas(s)zálni. No persze nem elkeasírtani akartuk a Tarnóczky-Paál Team-et, de hát ez van, ebből a kenyárból 1994-ben már csak a morzsák maradtak — Jeltéve, ha közben össze nem sóprí veloki. Amig viszont végre debütál a mű, emlékezzünk a Tarnóczky-Paál Team-ra egy régebbi alkotásuk nyomán, sok olvasónk kéresoro most következzék a 2 nap 4 óra 95 %-os megoldása.

Angliában vagyunk, és a gazdánk éppen részt vett a király elleni összeesküvésben. Egy ehhez kapcsolódó okiratot Blackshastar lovagja kaparintotta meg, aki a király híradt lótanácsadója. Szóval a gazdi big pácban van, mert fél a haláltól

**MACSKA).** Hátha jó lesz még valamire. Most menjünk be a kremába (K). Vizsgáljuk meg itt is a kaput (V KAPU). Egy beugrót találunk (Nakem soam sikerűt a kocsa bejárataánál a beugrót megtalálni — CoVboy). Ugorjunk be (BE), és ordítsunk egy nagyot (ORDIT). Egy nagy darab nővér fog betrappolni a műtőbe (KI, E). A konyhában találjuk magunkat, itt azután ehetünk (ESZIK), amennyi belénk fér. Együk fel magunkat 98 %-ig, és vizsgáljuk meg a földet (V FÖLD) (F) (D, K, D). Nyissuk ki az ajtót az imént talált kulccsal (NYIT AJTO NAGYKULCS) és (D). A polcon (V POLC), (F) egy képeslapra bukkanunk. Olvassuk el (V KÉPESLAP). Há-há-hé! Menjünk (FEL), majd (D), szóval itten vóna a foronyóra. Húzzuk fel (FELHUZ ORA)! Menjünk vissza (E, LE, E, E, NY, NY) és kint is vagyunk. Menjünk tovább (E, NY, NY). Ez egy díszes ház, még őt is van. Mit lehet egy őrrel kezdeni? (Ezt Mi AIDSface biztos jobban tudja — CoVboy) Beszéljünk vele (BESZEL OR). Azt mondja, hogy a lovag nagyon ideges, mert nincs mit enni, és jó lenne, ha szólnánk a molnórnak. Jó (K, K) (D, D) (NY) Másszunk fel a kocsra, a paraszt biztos, hogy nem vesz észre, mert alszik, mint egy tejberizsa". (MASZIK SZEKÉR) Várjunk! (VÁR) Elindul a szekér, elalszunk, badarság, ráadásul itt ez a zene! Na végre, loasunk a falun kívül (Hajrá Trójal — CoVboy). Szünet, lehet menni cigarettazni, hamarosan kezdődik a második felvonás...



## 2.RÉSZ

Másszunk (D)őre, és ha már úgy mászni van kedvünk, másszunk téra (MASZIK FA), majd (LE) és (D, D). A itt van a muzsik, és egy műanyag rézkulcsot szorongat (Ez egy érdekes anyag lehet — CoVboy). (BESZEL PARASZT) Szóval a villa kell neki. Jól van (CSERÉJ VASVILLA KULCS). Menjünk tovább (E, K). Itt lapul egy lapos kő. Toljuk el (TOL KŐ), yikes! Egy rakas pénzt találtunk. Most menjünk 4-szer keletre. Itt leledzik egy furcsa tosthelyzetű paraszt. Jobban tekintsük meg, miért furcsa (V PARASZT). Hát bizony ezt egy kicsit meggyilkolták (Nem zörög a paraszt — CoVboy). A gyilkos fegyver egy ásó volt. Ha nincs kapa, meg nagyharang, akkor feleség sínes, úgyhogy húzzuk ki (nem Jahny, nem azt, mindig másra gondolsz — CoVboy), az ásót (KIHUZ ÁSÓ), (F). Most megvizsgálhatjuk (V PARASZT). Egy

rézgombot találunk nálánál. Szóval egy rézbőrűvel van dolgunk (Csak semmi fagyulólét — Zsiga). Most menjünk (NY)-ra, a mezőre, és azt is vizsgáljuk meg (V MEZŐ). Ha kevés az energiánk, akkor ez nem egy energiamező. Az viszont feltűnik, hogy ritka a fű... és van egy ásónk... (AS) Hamarosan előkerül egy rézsdás szekerce. Most menjünk tovább (K, E, K, K, D, K). Egy házikő elő toppanunk. A házikőre rászorulna nőmi IKV-s felújítás, mert eléggé rogyadozó félben van, ráadásul nem is tudunk bemenni. Sebaj, bátörjük az ajtót a szekercével (TÖR AJTO SZEKERCE), majd (K). Szóval bent vagyunk a házban. Vizsgáljuk meg (V HAZ). Nincs itt semmi, de ne higgyünk a programozóknak. Vizsgálódjunk megegyeszer (V HAZ). Na, ne! Egy pör evezővel feltűnik gazdagabbak. Nna, akkor GOTO (NY, NY, E, NY, NY, D, NY, NY, D). Most meg egy Nádasban vagyunk (és hol a Markos? CoVboy) Sőt Iszap is van itt. Ha van Iszap, akkor ott is megvizsgálhatjuk (V ISZAP). Nicsak, egy vaskulcs bujlik elő belőle. Most elmehetünk a malomhoz (E, NY, NY, NY, E, E, NY). A molnár épp a zsákokat rakosgatja! Vegyünk egyet tőle a rézgombért (VESZ LISZTESZAKS REZGDMB). Jó pénztart meg is vesszük. Ezen a helyszínen is véget érnek kalandjaink, szóval menjünk el a csónakhoz, hiszen már van evezőnk is, így visaza tudunk menni Blackshester-be (K, D, D, K, K, K, D, D). Szóljunk (BE), és evezzünk (EVEZ)! Kifutunk a tengerre, majd megérkezünk a város kikötőjébe. OK. Szállingózzunk el a krematóriumig (D, D), majd (K, K, D, D, FEL, D, K). Itt van az az ajtó, amit nem tudtunk kinyitni, most nyissuk ki a rézkulccsal (NYIT AJTO REZKULCS), majd (K). Egy sötét helyiségbe kerülünk, ahol egy kötél lapul (F), majd (NY, NY). Úgy tudjuk, hogy itt egy kampó is van. Hát akkor mire várunk? Kössük rá a kampóra a kötelet. Kampó! Mészhatunk is (MASZIK KÖTEL). Szóval ez a templomkert egy nyílással, szerzetessel meg mindennel. Nézzük meg a szerzetest (V SZERZETES). Yikes, ez tők úgy alszik, mint a múltkorai paraszt. OK! Ruhaszera következik! (CSEREL RUHA SZERZETES) Akkor talán vissza is mászhatnánk! Oyerünk ki a házból (E, LE, E, E, NY, NY). Micsoda felolátlansággal Eddig még ki sem próbáltuk a város kocsmáját (Csatlakozom — CoVboy). Oyarunk a krcsmiba (E, E, K). Hát itten meg lpeeg a város apraja nagyja aprítgatja magát, meg egymást, sőt még egy hulla is akad, akit természetesen viszünk eltemetni (F). Menjünk tovább (NY, D, NY, E). Szóval itt van a temető, meg néhány katoná. Beszéljünk az egyikkel (BESZEL KATONA). Azt mondja, hogy csak azok mehetnek be, akik temetnek valakit. Természetesen minket lopott papi csuhában és lopott hullával ba fognak engadni (E). Epp egy sírgödör előtt fékezünk le, amiba — micsoda véletlen — éppen belopasszol a mi hulla barátunk. Mielőtt azonban eltölelnénk, nézzünk be a sírba (V FÖLD), és egy oltót találunk. Most már meher is a temetés (TEMET MUNKA, khm.

akarom mondani HULLA). Amint veget ér a szertartás, györünk (D, D)-re, majd (NY)-ra, a házhoz. Őr barátunk még mindig vár, hát ekkor (rombolkul le — CoVboy) beszéljünk vele (BESZEL OR). A duma még mindig a régi, de ha megmutatjuk neki a szerzetemnyunket a zsák lisztet (MUTAT LISZTESZAKS), rögtön beenged. Lépünk (BE), e utána lépünk is (KI), mert közben elfelejtettünk a pénzünkért kardot venni. Menjünk tovább (K, K, K), (MEGAD), (K, E, K), (VESZ KARD), OK! Máris mehetünk vissza a házba, de most találjon vissza mindenki maga. Majd (BE, E) és állítólag itt egy asztal. OK. Másszunk lá rá (MASZIK ASZTAL), itt pedig egy nyílás van. Ide is másszunk (MASZIK NYILAS). Most pedig egy sötét helyiségbe kerülünk. Vizsgáljuk meg (V HELYISEG)! Ááá. Egy kötél. Másszunk fel rá (MASZIK KÖTEL). Yikes! Ez meg itt a harang volt (nicsak, akkor már csak a kapa hiányzik — CoVboy). Harangozzunk (HINTAZIK), és ugorjunk egy nagyot (UGRIK). Halálugrás közben a kedvea mamára gondoltunk és meg is érkeztünk. Vissza az egész! Valami nem stimmol. Csináljuk előlőrl az egészel odáig, hogy a kard megvétel után belépünk a házba. Ne hőbörögjön senki, szólásszabadság van... Ott tartottunk, hogy a ház bejárati termében állunk, a frissen szerzett kardunkkal és a friss, temetett hullánk nélkül! Azt tanácsolnánk, hogy várjunk egy kicsit, felesleges ez a kedvesség (VÁR). Ugye, jó volt a tanács? Beszéljünk vele (BESZEL LANY). Anny-nak hívják, akinek a papuskáját a lord galád módon lemészárolta. Na, eddig mellőztük a kedvességet. Akkor most jöjjön a hön öhlött kedvesség (Dőzsöl a kedves volt? — CoVboy). A padló ütemes nyikorgása felkeltette a katonák érdeklődését. Menjünk (E) felé, a konyhában szabaduljunk meg a liszteszsáktól, és innen folytathatjuk úgy, ahogy azt már az előbb leírtuk. Egyértelmű, nem? (MASZIK ASZTAL, MASZIK NYILAS, MASZIK KÖTEL, HINTAZIK, UGRIK). Most (D)-re menjünk az ajtón át. Kellemes helyiség, egy amber kezdi szorongatni a glgánkat. Hát, ha bántják a GIGA-PAINT-ünket, ez a C64-eseknek egy vörözlötés, vagyis kardot kell rantanunk... jaaaaj! Nem sikerült... na, a várakozatlóság kedvéért azzal az elcsépett strófával zárjuk, hogy a többi az olvasókra bízunk. Van még pár periféria-utatisás is: SAVE, LOAD, SEGÍTSÉG, FELAD... ezeket mindenki értelmezze úgy, ahogy akarja. Még annyit, hogy 1991-ben az év kalandjátéka volt kis hazánkban ez a program. Kiseb hionyossággal (nincs kazettára, a SAVE/LOAD csak memóriába működik, a gfx kívánnivalót hogy maga után, a CHARSET olvashatatlan, nem sikerült végigjárszom...) mellett azért egy logikailag alaposan kidolgozott játékkal lepték meg a szerzők 3 évvel ezelőtt a szöveges kalandjátékok kedvelőit. Bátor álláshatjuk, a mai inséges időkben is megállja a helyét, úgyhogy aki még nem találkozott vele, feltétlenül szerezze be!

• SanThEE

# QUEST FOR THE HOLY GRAIL

A program a Magyarországon is nagy sikerű „Oyalog-galopp” című film alapján íródott, elég régen (1984), de attól még egész túrhető. A cél a címépoimányról is kiderül, loholni a szent grál megtalálását

Akkor most lássuk a szókészletet.

GRAPHICS, GR = grafika ki-be  
\*WALK  
EXAMINE = megvizsgál  
INVENTORY = leltároz  
OPEN = nyit (DOOR)  
UNLOCK = nyit zárat (DOOR)  
THROW = dob (GRENADE)  
LOB = u.a  
\*CLIMB  
PUT = letesz (GRAIL)  
\*MOVE  
\*RUN  
\*FUCK.  
\*PISS.  
\*SHIT.

\*SOD = ezeket hagyjuk  
\*ENTER  
GIVE = odaad (SHRLIBBERRY)  
READ = olvas (BOOK)  
WEAR = visel (HAT)  
GET, TAKE = fölvesz (tárgyat)  
\*DROP  
\*HELP = úgysem segít, csak szorakozik velünk.  
\*KILL  
LIGHT = világít (LAMP)  
LOOK = néz  
\*LOAD  
\*SAVE  
\*TRAVEL

\* = A játékok végigjárszásához főlölegetet



#### A játékban használatos tárgyak:

- Neve / Hol található / Mire használható
1. **The Nuclear Powered Lamp** (Nukleáris energiájú lámpa) / Blacksmith's forge / Gyakorlatilag világítunk vele a Country Lane-nél kell bekapcsolni.
  2. **The Yellow/Green Key** (A sárga/zöld kulcs) / Blacksmith's forge / A Huge wooden door-t nyitja.
  3. **The wooden wedge** (Fa ek) / Small sandy cave 1. / Ha nincs nálunk, csapdába kerülünk a THRONE ROOM-ban.
  4. **The jewelled spade** (Félfélszerezett ásó) / Dead-end 1. / Ha a Huddy Verge-ben ásunk, megtaláljuk a kézigránátot.
  5. **The Baseball glove** (Baseball kesztyű) / Edge of cesspit / Megvéd a Francia ör haláles orrvádékától
  6. **The holy hand grenade** (A szent kézigránát) / Muddy verge Dig. itt ásn!

kell / A nyuszt ezzel lehet lelrobbantani (megsütni)

7. **The book of armament** (A legyverzetek könyve) / Small sandy cave 2. / Elolvasása után robbanthatjuk a nyuszt.
8. **The Jester's hat** (Udvaribolond szipka) / River bank 1. / Ezzel tudunk északra menni a Village street-en.
9. **The pink shrubbery** (Rózsaszín rekettyés) / Store room / Adjuk oda a lovagoknak, akik azt mondják: NIC.
10. **The Aramaic dictionary** (Arami szótár) / Dripping cellar / Enélkül nem tudjuk elolvasni a könyvet
11. **The piece of paper** (Egy szelot papír) / Grassy hollow / A könyv egyik oldalszáma, enélkül szintén nem olvasunk.
12. **The holy GRAIL** / No vajon / Magnificent cavern / Tegyük le a frontorombon, majd megtudjuk: PUT GRAIL.

#### Ki-kicsoodo a játékban és hol van?

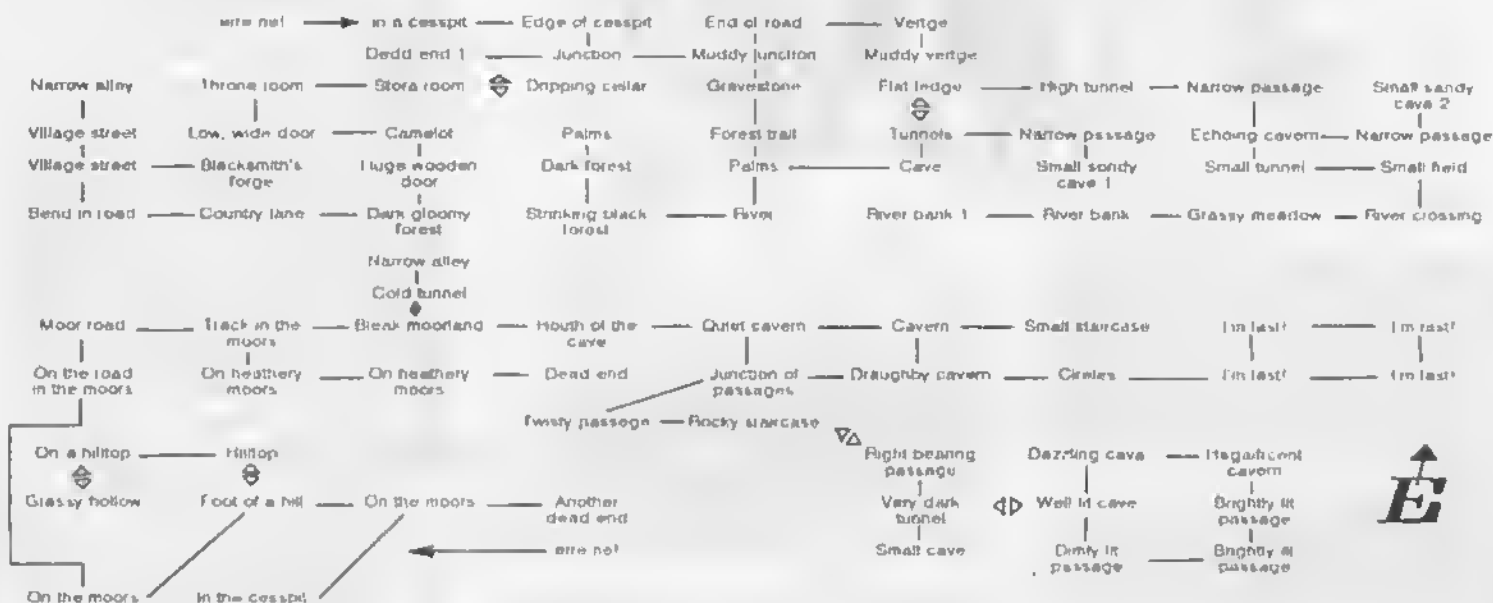
1. **Eugene the peasant** Village street, VIC 20-es paraszt, ha nem viseljük a szipkát (WEAR HAT), akkor meghalunk, ha át akarunk menni, ha nálunk van a WOODEN WEDGE, ne menjünk a közé-lőbe, mert nem tudjuk befejezni a játékot.
2. **Three headed knight**: Muddy junction, Három leju lovag(ok)
3. **Med sorcerer**: Dazzling cave, őrut va-rázzsól. A legjobb, ha kikerüljük.
4. **The Cuddly white rabbit**: Mouth of the cave, ő a nyuszt — életveszélyes, tehát a könyv elolvasása után robbantsuk le, THROW GRENADE
5. **French Guard**: Camelot, Francia ör, Megvéd tőle a BASEBALL GLOVE — mint a filmből is tudjuk, Igen bunkó alak, köpköd.
6. **The Knights, who says**: NIC; Echoing cavern Hülye lovagok — adjuk oda nekik a rekettyést, utána békénhagynak. GIVE SHRUBBERY.

Egyébként a leírás ennél jobban nemigen tudtuk összetömöríteni. Akkor most jöjjen néhány jótanács:

1. A **cesspit**-be soha ne lépünk be. (Biztos bűdös van.)
2. A könyvet ki kell nyitni (OPEN BOOK), mielőtt elolvasnánk, de addig nem tudjuk elolvasni, míg nincs nálunk a papír és a szótár.
3. A három leju lovaghoz ne menjünk oda a laákkal, mert megtámad (igaz, hogy az ek elfogja az úttest és ő hal meg, de nem tudunk később a Trónterem-ből kijutni, mert az ek a kard csapásától megsemmisül).
4. Az őrut varázslót nem tudjuk megölni, de ki tudjuk kerülni.
5. A gránátot ne dobálgassuk, csak a nyusztkőnél, mert csak egy van belőle.
6. A „Dark Forest”-ben ne sokáig hallgatózunk, hogy mi ad olyan recsegő hangot, mert előbb vagy utóbb a fejünkre dől egy fa.
7. A játékban nem kell semmit eldobni, jobb, ha minden nálunk marad.

Egyébként a gyári kazettas verziónál a LOAD/SAVE funkciókat használata után tönkremegy a kép.

• Szabó Csaba



# ULTIMA VI.



Némi magyarázattal tartozom mindazoknak, akik már a múltkor számban várták a maratoni sorozat folytatását. Nos, helyhiány, Zsombor keresés, vizsgák, nők, sör stb.

(kevés lenne a lap aljáig a hely a felsorolásához) miatt valahogy nem végaztam a lérképek összerendezésével. A héten már kész lettem volna, most meg 1.0 rámt szólt, hogy — újfent — lapzérta van. Ez az én formám. Azért gyorsan összaszedtem megam, ha már a lérképek őszre maradnak, válaszolok néhány olvasói kérdésre.

Mostanság szokás a leírásokon belül válaszolni a levelekre, főleg akkor, ha közérdekű. Alapvetően Dohányos Balázs és Kovács Gergely-hez hasonló kérdések jöttek. Nna, akkor válaszolhatnék...

• A LORD BRITISH-nek adandó válaszok a CoV#41.-ben 10-12. oldal; „MEGA BESTIARIUM” címen fut. A királynak az itt szereplő szörnyek és/vagy lények egy-egy jellemző adata szükséges... ugyan a leírás magyarul van (—nem latt volna „azép” bemásolni a gyári kézikönyvet, mert annak nem szoktak örülni...), de aki tud egy csöppet angolul, az szépen „visszafordítja”. Ennyit ugyis kell tudni a játékhöz.

• Lejutni a csatnarendszer ajtón (amikor belőtörk az összes átkulcs [lock picks]) és kijutni a kastélyból a király által adott kulccsal lehet — azt akkor kapjuk, mikor feleltünk a feltett kérdésekre. Spellbook pedig a saját szobánkban van, a kastélyon belül, az asztalon — de inkább nézzétek meg a CoV #43.-at!

- Lord BRITISH-sel kapcsolatban nincsnek kódok, csak válaszok!
- Kódok (ALT) a CoV#42.-ben, a 11. oldalán.
- Az ALT-kódok léteznek AMIGA gépeken is!! Sőt, őszintán szólva ezen a gépen hallottam rólok először...
- C64-re nem tudunk kódokat, de bármilyen műberheléssel és esetleges kiegészítésekkel rögtön fordultok hozzám, írjatok a CoV vagy az ön címöme (Simon János, Bp.XIV.Thóköly u.146/B. 1145)...
- További kódokat NEM adunk meg! Majd ha NAGYON oledadtok a játéokban, szeríntem még ráér e dolog.
- Később beszervezheló karakterek a CoV #42.-ben, pontosan a 9-10. oldal végén és elején. Ezankívül a leírásokban folyamatosan van beszervezésekről szó (CoV #43.-tól).
- Kérni úgy lehet valakit, hogy beszélgetünk vele a „témáról”; ennyi angol tudása már biztosan mindenkinek van!!
- A felelésítés egy nyolcas azintú varázslat (RESURRECT). Már a játék elején meXerezhetjük — CoV #43. száma.

Azért igazán észrevehettétek volna, hogy a leírás folyamatos. Nem hittem, volna, hogy még fogtok ilyen alapvető kérdéseket feltenni — annyira rézlatas a leírás, amennyire szükséges, de 1.0 mér így is szeretné lazíttatni a témát (pedig milyen jól volt az ELITE-sorozat, nem?)

• Jahny (Mr.AIDSface, Xínó stb.)

## AIR SUPPORT



Mikor oldóntóttuk, hogy leírást készítünk az AIR SUPPORT-ról, még nem tudtuk, hogy mekkora lábe vágtuk a leírást. Később kiderült, hogy ez a fa loginkább mammutfityó és a fejszánk is kissé belesorult... Ez alatt azt értjük, hogy a PSYGNOSIS programozóinak sikerült egy maximálisan bonyolult projekttel kiurkolni, amelyből következik, hogy az az ismertető egy-két helyen meglehetősen foghíjasra sikeredett...

Már most almondjuk, hogy teljesen felesleges leveleket írnotok arról, hogy mi milyen bema állatok vagyunk. Egyrészt ezt mi is tudjuk, másrészt szoríntunk az az egy-két apróság amit kihagytunk nem olyan fontos a játékban, mivel sammitelő hatásuk nincs!

Na, máris alpcsékoztunk egy esomé helyet azzal... Vágjunk bele: Kezdekor egy névbeírás után kiválaszthatjuk a nehézségi szintet. Az EASY a könnyű, a MEDIUM a közepes és a HARD a nehéz. Különbség a három fette közt annyi, hogy a MEDIUM-ban az EASY-hoz képest általában nem látjuk a térképen az allentélet, valamint kovesobb időt kapunk a feladatok megoldására. Ha a nehézségi szintet is kiválasztottuk, akkor visszajön az előző képernyő, akkor clichejtünk a monúra vagy az onterrel itt egyébként van egy ID nevű valami is, az valószínűlog pályakódok beírására szolgál.

Egy kis töltés után a misszió ismertelése következik két sorban. Lathatunk még itt pár hasznos infót is.

**Territory Purge** — A terület „tisztasága” (Porvállal mosvat). Ha ez ON, vagyis bekapcsolt állapotban van, akkor nem számíthatunk támadásra. Ha OFF, akkor kezdhetünk félni...

**Raders ON/OFF** — Van, illetve nincs radar a pályán.

**Simulation Time** — Az adott bevetésre szánt idő (az első küldetésnél easy módban az 50 perc. Ja, mi 30 másodperc alatt kész voltunk vele...). Mondanunk sem kell, ha ez lotelik, a küldetést kénytelenek leszünk megismételní!

### MAIN MENU (MÁJN MENÜ)

A lömenút minden bevetés után megkapjuk, illetve ha akció közben peuzálunk, akkor is ldo köljünk ki.

**Start Simulation:** Lásd később, illetve egy főcímmel lejjebb!

**Reset Simulation:** Ez csak akkor választható, ha játék közben megállítjuk az akciót, rövidon kvárgja az ebleton az aktuális küldetést!

**Briefing:** Küldetés leírása! (az előbb már kitérgyaltuk...)

**Candidate Statistica:** Meglopó, de egy statisztikát kopunk, ha ezt választjuk. Ennek a bal oldalán a besorolásokat láthatjuk, a jelenlegi állapotot élénkebb szín jelöli (kezdetben officer). Minden sikeres küldetés után egyet lejjebb lépünk a ranglistán. Ettől jobbra egy fellelő ivelő piros vonalat láthatunk, tőlo jobbra egy FAIL feliratot. A piros vonal az optimális teljesítményt jelenti, az mindig magasabb követelmények alá állítja a dorék játékosát. Ha ez alá megyünk (nem a játékos alá...), a FAIL felirat elkezd villogni, de más nem nagyon történik, legteljebb az, hogy kapunk még egy-két megjegyzést.

Ha egy akciót át akarunk ugrani (erről később), ekkor egy ranggal lejjebb oszunk a ranglétrán. A statisztikát egyobként minden misszió befejezése után megkapjuk.

**Data Base:** A küldetésben (illetve a játékban) résztvevő objektumok rejtai. A bal egérgombbal váltogethatjuk a rajzot, jobb cliche kinagyíthatunk egy rajzot, kétszeres jobbclike pedig szelektálhatunk a képernyőn látható rajzok közül! A





6 — A játék aktuális daja. Csak akkor válík láthatóvá, ha belépünk a pontterrel ebbe a keretbe.

7 — Ezzel az ikonnal rögtön étléphetünk a Control Center-be. Erről majd később!

8 — Options menü. Rengeteg paraméter állíthatunk be a játékkal kapcsolatban. Van közöttük egy-két nagyon jópota dolog, amikre nem jöttünk rá, hogy mire jók. Ezeket kérdőjellel jelöltük. A BACK és NEXT ikon minden oldalon előfordul, azok az oldalak közötti lapozgatást teszik lehetővé!

STATUS — állapotjelzők ki/bekapcsolása;

HEA0UP — célkereszt ki/bekapcsolása;

STARS — azt állíthatjuk be, hogy legyenek-e csillagok a háttérben;

HORIZONT — háttérvonal be/ki;

INT.LACE — aki látott már felhasználói programot, az tudni fogja mi ez...;

COMP.ON — ?;

COMP.OFF — ?;

STEREO — 3D mód bekapcsolása, ha van hozzá szömvégünk is, cool!;

RGB — ugyanaz;

OBJ.SIM — objektumok egyszerűsége;

LINEFAT — vonalvastagság beállítása;

LAND FILL — A háttérak kiszínezése. Nam érdemes használni, iszonyú lassú!

LAND TYPE — háttérmódok;

MAP SFX — lásd MAP SPE;

MAP SPE — lásd MAIN SFX;

MAIN SFX — lásd MAIN SPE;

MAIN SPE — hangeffektok ki/be;

GIVE UP — küldetés átugrása (később még lesz azó róla);

FLICK OFF — „villogás” ki/be;

FLICK COL — élesítés (zöld vagy fehér szín);

BUTTONS — ?;

POS INC, OEC, DEPTH INC, OEC — ?;

BACKGROUND — ez ugye háttér, de hogy mire jó ?!

FILL BOX — ?;

TUNNEL 1,2 — ?;

JOYSTICK — joy-os irányítás ki/be;

RAO.SOL — ?

A kérdőjellel jelölt dolgok nam túl fontosak, akárhogy is noszogattuk őket, sam-mi sem történt a játék közben...

9 — HUGGING — ?

10 — Visszaváthatunk a térképre

11 — TRACKING. A repülőgépet egyesek helyzetbe hozza. Na most ez inkább roh-hejes helyzet, mivel legalább 100-szor kell rélclickelni, hogy egyenesbe jöjjön!

12 — A misszió pouzálása. Ilyenkor bejön a főmenü, a szokásos beállítási lehetősé-gakkal. CONTINUE-vel folytathatjuk, RESET-tal 0,5-ba hagyhatjuk a küldetést.

13 — Ha ez auto mode-ban van, akkor a számítógép játszik helyettünk. Rélclickeol-vo, vagy az 'ENTER'-t megnyomvo vi-szont manuális módba kapcsolhatunk.

14 — Fogalmunk sincs

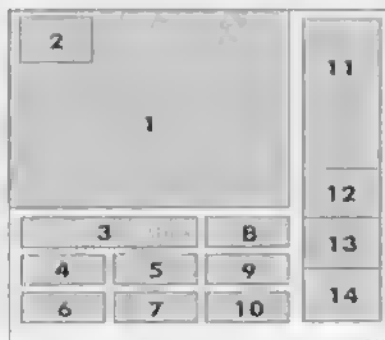
Akkor onnyit a Command Ship-ről. Ha va-lamelyik feladatban nem szerepel vezérha-jó, akkor itt csak az egész képernyő zúgni fog...

## CONTROL CENTER

Ebben a részben kaptak helyet a vezérha-jón kívül mindon számításba jöhető jármű-vek. Ha nincs jármű, okkor az a képernyő is zúgni fog, és alul egy NO CRAFT felirat foglalja a helyet.

Ha van itt valami (pl.tank, csatarrepülőgép), akkor annak a célkeresztjét láthatjuk. A ke-zelőbilleentyük megogyeznek a Command Ship-nél leírtakkal.

1 — Játéktér, középen célkereszt vagy az aktuális jármű rajza, külső nézetből. Mi ajánljuk a célkeresztet, a ronda grafika miatt nem érdemes külső nézetekben gyönyörködni.



2 — Koordináták, az éppen aktuális jármű helyzetét hivatottak jelezni.

3 — Statuajelző. Itt azt láthatjuk, hogy éppen mit is csinál a drága: támadásban van (ATTACK), járőrözik (PATROL), és a többi...

4 — A jármű sebessége. Aki ezt nem érti, írjon csak levelet, segíünk!

5 — Thrust, Tolóerő.

6 — Sérülésjelző.

7 — Enargiajelző.

8, 9, 10 — A fegyverek állapotát mutatja, illetve azt, hogy melyikből még hány da-rab áll rendelkezésünkre.

11 — No, ez egy elég érdekes dolog. Ra-mutatva a pontterrel viharos sebességgel elkezdene villogni NO MESSAGE felir-at a játéktér helyén. Egyébként nem túl fontos, maximum azt tudhatjuk meg, hogy melyik egység mit csinál...

12 — Automatikus, illetve manual irányí-tás. Rélclickeolvo (vagy az 'ENTER'-t le-nyomva) manualra vált. Ilyenkor mi írá-nyítjuk a járművet. Az egér jobb+bal gombjának együttes lenyomásával ez is-mét automatikus lesz.

13 — A térképre kapcsolhatunk vele.

14 — A vezérhajót látogathatjuk meg az ikonnal.

Szelektálni az egységek között a térképen tudunk, itt az éppen kiválasztottat láthatjuk. Ha egységünk megsemmisült azt a gép ékes angol beszéddel a tudtunkra adja, illetve megjelenik a DESTROYED felirat. A detonáció-után az egységet mutató ablak is ricszázni fog, azaz zúg a képernyő!

## KÜLDETÉSEK, EGYÉB DOLGOK

A „küldetések” általában eszveszett nagy baromságok, leginkább gyakorló feladatok-nak tekinthetjük őket. Az első feladat példá-ul az ollenfél COMMAND SHIP-jének fel-kutatása és megsemmisítése. Mindössze annyi a dolgunk, hogy egy jobb clicket nyomjunk az ollenfél vezérhajóját jelképező piros föltre, aztán egy bal clicket a mi Command Ship-ünket jelentő kék föltre. Azután (piros) fölt, nincs. Annak már csak Michael Jackson a megmondhatója, hogy ennek mit értelme volt! No mindogy, a lé-

nyeg az, hogy ez EGY küldetés kivvee iszonyú baromságok sokaságaként jelent-kozik. Egészen a tízedik szintig bírtuk ide-gerkel, addig csak azt kellett csinálnunk, hogy kijelöljük az ellenfele(ke)t és elme-gyünk kövézni.

A lizenharmadik pályánál már épületek is helyet kapnak a játékban, de ezekkel a szintekkel nem nagyon volt türelmünk ör-jöngeni.

A gyakorló küldetések között van egy olyan feladat (o azámát had' ne mondjuk má' meg...), amikor az ellenfél épületét kell le-rombolni (?). Ez elég érdekes dolog, nem tudjuk mitől van az, hogy egy-két egysé-günk már az épület közelében exstáh, más-kor meg slmán végrohajították a feladatot... Korábban már megemlítettük ugye, hogy lehet küldetést ugrani a GIVE UP-pal flyenkor a gép egy veszi, mintha az adott feladatot MaCcsináltuk volna, mindössze a rangunk asik le egyyo! Ez egy elég érde-kes újítása lenne a programnak, de ezt is sajnos csak negativumként tudjuk felhozni. Ennek az az oka, hogyha padlóra karúlunk, azaz a ranglőtra legalsó lokén állunk, akkor elméletileg már nem lehetne küldetéseket átugrani. Dehogynem lehet! Három-negy, sőt öt feladatot is átugrattunk így, és a gé-pet az sem zavarta, hogy a statisztika alap-ján már rég a FAIL vonal alatt voltunk! Egysszóval cool...

Persze lehet, hogy a most negativumként felhozott dolgok, majdan a 3.985.647. küldetésnél pozitívvá fordulnak, alnézés! ke-rünk, hogy nem játszottunk addig! Azt sem igazán értjük minek ennyi gyakorló feladat. Még a 10. mission ts TRAINING MISSION, de kábé ugyanolyan nehéz, mint az első... Ha viszont ezeket éles bevetések-nek szánták a programozók, akkor nagy-leptékkü létszámleépítést kell tanulni PSYGNOSIS-éknál.

Nem világos még, hogy mit akartak a lőűt a radarokkal. Épületek lőtején láthatunk itye-nokat forgolódni, de az égvilágon semmit sem csinálnak mást, csak lorgolódnak. Az „ellenfelek” egy bambo boei szellemi színvonalának nagyságát súrolják, mivel nem nagyon áll szándékukban megtámad-ni minket, csak dekkolnak a gyepe. Ez még akkor is igaz, ha négyszeres túlerőben van-nak! Elég kollometlen így elpusztítani őket, az embernek szinte lelkiismeretudallás van lőlőni olyan lickőket, akik a lőgynök sem áriának... Sőt, volt olyan is, hogy az olleniség inkább a menekülést választotta a támadás helyett!

A játék egész hangulata egy damora emlé-keztet: kioldjuk az utasításokat és nézzük, hogy hogyan játszik a gép. Szóvel ez egy ki-csűt unalmas lett...

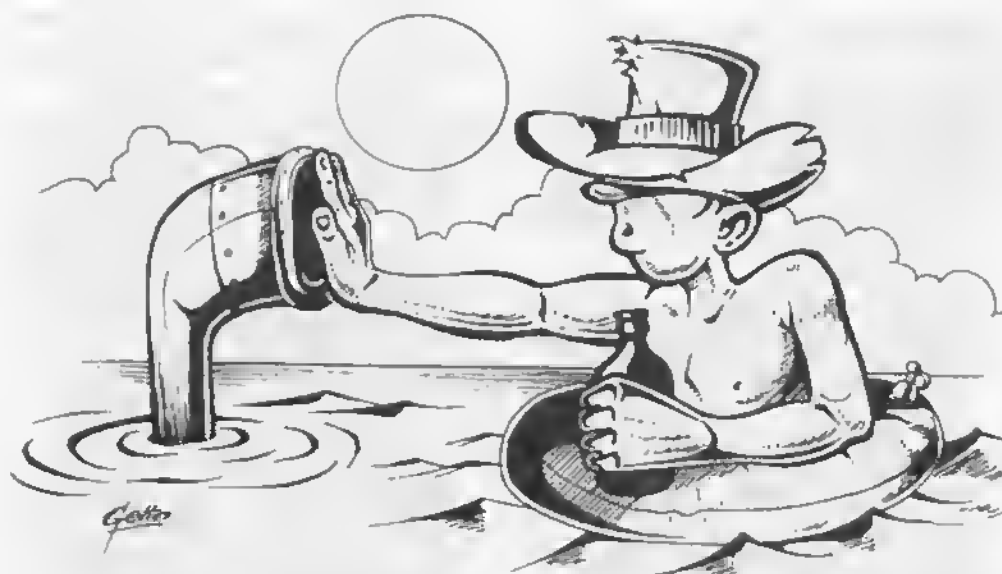
A grafika „gyönyörű”; megűti a '84-es szin-teti Pozitív dologként hozhatjuk föl viszont a valóban csodálatosan, sőt szuperül kivé-telezett intro-t. (Na meg azt, hogy elég gyorsan kifegy a játék...) A zene őtlagos, a digi beszédek elég jól sikerűtek, bár egy idő után fárasztóak. A gamo egyébként fut A1200-on is (sajnos). Summo: csak annak o szerencsétlen embernek ajánljuk a játé-kot, aki szabedidőjét őrlűt stratégiai stufákkal szokto eltölteni Különben, hát... izé...

• TIBSOF AND STEFA

# DAS BOOT

A múltkor hirtelen felindulásunkban alhatá-roztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szí-mulátor lőrás olkószítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen AMIGÁ-n is megjeleni! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy mi-ről írjunk! Azután kezűnkbe akadt 2DB DAS BOOT feliratú lemez, amit gyorsan be-dobáltunk az 1200-asűnkbe. És mivel le-

írás még úgysem volt e műről, olhatáro-ztuk, hogy osszedobunk valamit róla. Na, most mielőtt valaki teljesen feleslegesen pennét ragadna, almondjuk, hogy tudunk ez azólo már megszűni C-mania fola lsmet-tetőről. Megigérhatjuk viszont, hogy ezúnlal o lőma történelmi háttérnek hosszas cse-letésétől megmenekűhők, nem mintha az olyan unalmas lenne, de nem feltétlenül



érint, illetve árdeket mindenkit. Ez a pár oldal viszont talán nagyobb segítséget fog nyújtani **Das Boot** ügyben...

A szokásos bevezető ríza után megnyugtattuk a feltörekvő nemzet tagjait, hogy a program emulátor nélkül is simán fut az 1200-esen, PC-n csak egy mindössze 420K hosszú CGA-EGA-s változatról von tudomásunk, VGA-s feltuningolt verzió még nem járt felénk. Ezek után most már tényleg megpróbálunk belevágni, úgy, mint akik étenek is hozzá. A játék elején szemet gyönyörködtető kép tárul kiguvadó szemünk elé, amilyen egy manekül tengeralattjáró küzd az öt temadó repülő ellen. A képernyő bal alsó sarkában található meg a számunkra igazán fontos menüt, melynek pontjai a következők:



#### PREFERENCES:

A játék parameteinek beállítása. Rendkívül bonyolult.  
**Graphic Detail:** A grafika minősége! **BASIC GRAPHICS** módban nincsenek rasztercskok. Nélkülözhetetlen!  
**World Object Detail:** A világ részletességének beállítása  
**Sound Control:** A hang beállítása. Nyugodtan hagyjuk bekapcsolva, így fogalább hallani fogjuk, hogy mikor érkezett rádióüzenet.  
**Time Compression:** Ha **MANUAL SHUT OFF**-on van, akkor az időgyorsítások (amiről majd még később ejtünk néhány szót) — **Gógy** — a gép nem fog visszavátni 1%-ra automatikusan!  
**Gun Control:** A fegyverek irányításának módja. Amíg azonban **DIRECT CONTROL** esetén a kurzor, vagy ez egár kívánt irányba történő nyomásával, vagy mozgásával tudunk irányítani, addig a **PIVOTAL CONTROL** inverz mozgást tesz lehetővé (ez egy szlovák edényfala, amibe a sőt öntik — **CoVboy**), ami azt jelenti, hogy például ha a fel kurzorbillentyűt nyomjuk meg, akkor e le

írany fog érvényesülni. Mindenki válassza ki a neki szimpatikus eljárást!

**Message Removal:** Itt azt manipulálhatjuk, hogy az egyes figyelmeztető feliratok mennyi ideig legyenek láthatóak. Javaslunk a középso állást (ami 5 másodperc), mert különben vagy semmit sem fogunk tudni olvasni a gyors figyelmeztetésekből (angolul nem értők előnyben), vagy idegbetegek leszünk e sok torlódo kiiras hatására.

#### WAR DIARY:

Hi-scote listákat nézhetünk meg való. Cooool!

#### DEMONSTRATION:

A gép játékát kísérhetjük figyelemmel. Az alsó kis panelekre ráclckelve tudunk az egyes szobák között válogatni. Mivel ezek e helyszínek nemcsak a demo-ban vannak, hanem e játékban is, ezért majd ott kiárgyaljuk őket.

#### ACTION:

Tulajdonképpen az maga a játék, itt tudunk küldetésakat játszani, gyakorolni, káromkodni (de nem elegel), idegeskedni, resetelni, formattálni... khmm... elnöözést, de mintha egy kicsit okolan doztunk volna... Szóval ide belépve két lehetőség közül választhatunk: tréningezhetünk, vagy pedig azonnal fejest ugorhatunk valamelyik küldetésbe. Nézzük akkor az elsőt!

**Baltic Training:** A játékban szereplő összes akciótípust végigszenvedhetjük. Erdemes élni ezzel e lehetőséggel, mivel akiknek ezeket sikerül alsajáttnia, az már kereshet valamit a küldetésekben. Egyébként két helyen tehetjük próbára magunkat: e vízfelszínen (**SURFACE**), és a víz alatt (**UNDER WATER**). A felszínen a következőket gyakorolhatjuk:  
**Anti Aircraft:** A repülőgépekre vadászva őrlönghetünk egy sort a gépágyúval. Ha e **Preferences** manűben a **OUN CONTROL**-t **PIVOTAL**-ra állítottuk, akkor a fel és e le irányok természetesen ellentétesek lesznek az ágyú irányításánál.

**Torpedo Run:** Egy atlanséges hajót kell torpedóval e víz alá zavarnunk. Különbözőbb magyarázat nem nagyon szükséges...

**Deck Gun:** Szintén hajók ellen kell támadnunk, de most a felszínen egy nagy hatévtóvságú ketyarévet. Ez a fegyver a feladatok során kiválóan alkalmas lesz szárazföldi célpontok bizgatására is.

**Mine Field:** Nos ez egy roppant kellemes rész. Aknaszerűségek között

kényszerítünk lavírozni a hajókkal! Egy-két találat bekapása után **GOOD-BYE WORLD!** igyekszünk elmélyíteni tudásunkat ebben a részben, mert különben már az első harci bevetéssel is meggyűlhet a bajunk.

És akkor a víz alatti problémák:

**Torpedo Run:** Ugyanaz, mint a víz felszín.

**Sub vs Sub:** Ez is egy baromi szórakoztató dolog. Szépen beúszkál a screen-re egy-két eltönséges submarine, de a jó száműk pontos cáztás esetén könnyen lecsaphodhatják őket a 'SPACE' saglissággal!

**Depth Charges:** Ez viszont már kicsit sok e jóbél! Fentről mindenféle vecok süllyednek le (úgy látszik az FKfV torlítóhajója még nem nagyon jart orrol), ezek elől kell etmenekülni. Azaz csak kény, ha a programozók (számunkra örthetetlen okokból) nem lenének olyan kedvesek, hogy lehetlenné tegyék a feledat megoldását. Agytrösztek jelentkezését várjuk levélben a probléma megoldására!

**Mine Field:** Ismétetlen aknamázó, csak most a víz alatt. Szerintünk így könnyebb bújkálni a kis aranyosak között, mint felszínen!

Akkor erről ennyit! Mialott valaki felháborodottan rázná az öklöt a kezelőbillentyűkkel kapcsolatban, elmondanánk, hogy azért nem lrtuk le most, mivel a játékban lévő pontosan megögyeznek ezakkal. A leírás vógan megtalálhatókat őket.



**Missions:** Végre itt az ideje, hogy valamit értelmeset is csináljunk, következzenek az éles bevetések! Mivel az utóbbi hetekben halálra dolgoztam megam, ezért át is adom a szót **STEFANAK**, jó szórakozást mindenkinek! És **STEFAN BEINDUL!**

Kösz szép **TIBSOFT!** Szóval ebben a menűben újabb harmas menűk várnak a játékosokra, ahol a különböző beállításokat lehet végrehajtatni. Nyomuljunk szópen elől!

**DIFFICULTY LEVEL:** Az első esetben a számunkra optimális nehézségi fokozatot választhatjuk ki a következők közül:

**Introductory:** Ez a legkönnyeb fokozat, de szerintem a játók még eloito ezen a szinten sem piskóta.

**Medium:** Gyakorlott sub-osok itt éthetik ki magukat. Egyébként középsszerű.

**Realistic:** Ez a togbikább lehetőség, csak öngyilkosjelölteknek! Annál is inkább, mivel ebben a módban nem használhatunk néhány barbatrűkköt (10 évan eluliat előnyben!). Ilyen például az e nehoztás, hogy nincs külső nézet, a torpedókat a valósághoz hűen csak a hajó hossztengegyében tudjuk kilöni. Jóhet e következő pont!

**U-BOAT TYPE:** A tengeralattjáró típusának kijelölése.

Három **SUB** állt a rendelkezésünkre (**TYPE VII, CLASS VII-B, NEW VII-C**) A minőségi sorrend is körülbelül ilyen, ezért mi az utolsót favorizáljuk. Aki szereti az izgalmat, annak ajánlunk a különbözőek felkutatását (biztosan van), da sajnos nem vagyunk szakértők a haditechnikának ezen a színterén.

**HISTORICAL ACCURACY:** A történelmi hitelassógot lehet fokozni, vagy lefokozni.

**Torpedo Performance:** Ezzel clickolva két lahatszég közül választhatunk, amelyek a torpedók kilövés utánál viselkedését fogják meghatározni. Actual esetén a torpedónkat elsdorhatja a víz, a Flawless segítségével ez a keliomellenség kiküszöbölhető.

**Survivability:** A hajó javítására vonatkozó alternatívákai tartalmazza. A FAST ON-BOARO REPAIRS gyors bűtkölést jelent, amit a sub lagónysége helyben végez el. A SLOW ON-BOARO REPAIRS pedig értalemszerűen egy kicsit lassabb munkatempót takarétoz, de más az sem rossz. A REPAIR ONLY IN SHIPYARD a szorolésakat csak a kikötőben laszi lehetővé. Elég cikis, da egyszer ki lehet próbálni. Van mód azonban arra is, hogy rádiós úton köjünk segítséget, bár amikor százozan jönnek ránk, kinék jutna oszbe az ágyúk helyett a SOKOL-lal szórakozni.

**Equipment:** A felszereltség milyenságát dönthetjük al. Az UP TO 1941 az említett évszám előtti, míg az AFTER 1941 az utáni állatottságot logja jelenteni. A fő altárséban nyilvánul meg, hogy a kőkori típusokban kevesebb fola torpodó építettek be. Maradjunk tehát a másodikonál!



DAS BOOT MISSION:

Miután sikeresen baállítottunk mindent, a küldetés menübe árközve válogathatunk a feladatok között. Nagyon pozitív dolog volt a game programozónál, hogy a missziókat nem tették egymástól függővé, azért kedvünk szerlái kísérelhetjük meg véghez vinni azokat, az általunk meghatározott sorrendben. Ez azért is frönkő, mert a pályák (szoronasóra) nagyon elkéltők, más-más problémák elé állítják a játékosokat. Egyetlen bánat csupán az, hogy a szlnterek száma kicsit kevésre sikeredett. Ne nem azért mintha az egyes feladványok túl könnyűek lennének, figyelombe véve azt a rengeteg választsható nehezítést, amit a kászitóknek sikerült belegyömöszölniük a játékokba. Nem tudjuk, hogy ti hogy vagytok vele, de nekünk nagyon hlányoztak a lovábbi küldetések. Na mindegy, nézzük miből ölnünk! Valamelyik bevelásre ráclckolva tövid ismertetőt kapunk az előttünk álló nehézségekéről. Előbb az alsótslztünk helyzetjelölését olvashatjuk végig a körzetünkben jelenleg uralkodó állapotokról, majd egy lömör tájékoztatást kapunk a tulajdonképpeni feladatunkról. Mivel angol nyelvtudásunk jelen pillanatban nem áll a legfelső fokán, a fordítások eselleges pontatlanságáért előre is elnézési kérünk.

**Fjord Summary:** Cirkólnunk kell a fjord bejárataánál, és hirt adnunk az ott lapasztalt hajózási levákonyosságokról (de hol vannak a hajók??). Ezután várakozzunk lovábbi parancsra, azaz vigyázó szamotok a SOKOL-ra vessétek!

**Artle Mission:** Az allanség a HUNTER KILLER (a kis aranyosak) hodosztályából hátrahagyott 3 hajót a tisztoletünkre az okból, hogy megakadályozzák tongeralattjárókat kitörési kíséreltet aml a jégfolyosóból az Északi-tengerre irányulna.

Mörjük be, majd nyiljuk ki a hajókat! Abban az esetben he lemarúlunk a felszín alá, elkarúlható a légi támadás.

**Gibraltar!** Egyetlen esélyünk maradt, átkeln a Gibraltár-szoroson. A szoronasé az időjárás elakjában slai segítségünkre, hiszen a kód jólékony lopa alatt megpróbálhatunk átosusezanni az allanséges vonalak között (szép kis trükk lesz!). A dolog kallemetlen oldalát az adja, hogy amíg az átjutás nem sikerül, addig nem morúlhetünk le.

**North Atlantic Mission:** Egy elfogott, majd megfettett üzenet egy HX 79-es konvoj közeladósét adja tudtunkra nyugat felől, a pontos koordinátáik vizsont (sajnos) ismerellenek. Ha vélotlenül feltedoznénk, vagy natán beléjük betlanánk, azonnal lépünk rádiós összeköttetésbe a perancsnoksággal, ahonnan a lovábbi parancsokat kapjuk az ellenség klnyftantására. Tisztunk valamifola találkozási pontot is amlget keleten, valószínűleg ide tart a hajóhad. Az ütközt szlnhelyén számítsunk erős lágrámadásra. Ha ezekkel laszámotunk, lahatszégünk adódik még erre is, hogy egy ún. WOLFPACK-haz csatlakozva résztvehetünk az ARK ROYAL tapulógáphordozó elpusztításában.

**Blacay Mission:** A legújabb jelentések szerlái a megszállt Franciaország nyugati partvidékén található löhedlszállásunk közelében ellenséges hadi levákonysségeket észlelték, amelyek tongeralattjárók formájában nyilvánultak meg. Ezek az egységek vagy a kikötőbe beérkező, vagy az áppen onnan kiinduló hajókra várnak, hogy aztán meglepetésszerűen letámadják azokat. Légi felderítésünk eredményos munkájának következtében azonban JUNKER 280-as gépeink sorozatos mélységi bombázásokkal maghárlására készítették a sub-okat. Hirszerzésünk mégis arra gyanakszik, hogy az ellenség elfegta az egyik U-570 típusú tongeralattjárókat, és hazatérő hajónak álcázva magát a tómaszpontunk felé tart. Feladatunk az U-BOAT-570 megsemmisítése!

## BEGIN (GAME)

S végre itt a várvavárt szimulátor! A képarnyó felső kétharmadát a különféle ikonok által előcsalogatott kép teglalja el, míg alul kapcsolókat látjuk két zoben:

**Over View:** Külső nézet, amelyet a 'SHIFT' és a kurzormozgató billentyű segítségével tudunk forgatni. Nagy segítséget jelent ez a mozgás például akkor, mikor egy aknazáron kell átvclckélnünk. A jáléktér ablak bal felső sarkában ekkor két adat olvasható le. Amíg a HEADING értéke a efordulás szögét mutatja, addig a SPEED járműünk sebességéről nyújt tájékoztatást. A maximális értéke felszínén 12, a felszín előtt 6 csomó lehet óránként.

**Deck gun:** Fedélzeti ágyú, melyel hajókat vagy hidakon kiépített állásokkal támadhatunk meg. A löszerről azonban csinján bonjunk, mert az alkotók nem voltak valami bokozeük ezen a téren.

**Conn:** Kilátás a ladózzeti hídról. Az ikon víz alatti használatát csak erős idegzetűeknek ajánljuk.

**Anti Aircraft:** Golyószóró repulógépek ellen. Használatára ugyanaz vonatkozik, mint az ágyúra. Figyeljünk a munióllal!

**Binoes:** Látószó, melynek segítségével felszíni menetben vehetünk torpedóvetést. Ha ellenség van a láthatáron az 'M' billentyű megnyomásával be tudjuk mérni az allenség helyzetét, újabb megnyomására pedig pontos képet kaphatunk a haladási irányáról, sebességéről. Ezeknek az adatoknak a birtokában meg már gyerekjáték a pontos telálatok bevitole. A monitor bal sarkában lévő adatok közül a BEARING a asó Irányitottságot mutatja, a

CONTACT pedig a hajónk és e cal tavolságot.

**Orders:** A küldetés loírását olvashatjuk végig újból.

**Under View:** Víz alatti nézet. Működése hasonlatos az OVER VIEW-hez. Eddig nem lapasztalt adat a DEPTH, ami a mélységet hivatott megjelölni. Eidekösség, hogy a merülésnél, illetve mélységből lörténő talemelkedés során (ha nem nyomjuk folyamatosan a billentyűket) a tongeralattjárónk 12-nél automatikusan megáll. Ennek a titoknak a kulcsa a perlszkóp használatában rejlik, amely csak a mélység felett biztosít kilátást.

**Control Room:** Vezérlőterem, az alsó komolyabb tárgyalási igénylő szoba. A lölső képen a torpedócsövök kijelzői, az Irányító, a sebesség jelző berendezés, a mélységmör, stb. kaplak helyet. A jobb oldali felső ikonon a perlszkópba bámulhatunk bele. A DAY BOOK falirat megnyomására az addig vögzett munkánk összasitósébo nyerhetünk bapillantást. Áldésos levékanyosságunknak ezen típusú járművek ihatják meg a levöl:

<b>Aircraft Carrier</b>	- rep.gép anyahajók
<b>Oestroyers</b>	- rombelők
<b>Escort Ships</b>	- kísérő hajók
<b>Submarinos</b>	- tongeralattjárók
<b>Merchant Shipping</b>	- kereskedő hajók
<b>Pisnss</b>	- repülőök

Rendelkezésünkre áll még a REPORT kapcsoló is, amely százalékos Információt ad a szobák (ENOINE, TORPEDO, RADIO, CONTROL), illetve a hajtóóró (PROPULSION) állapotáról, valamint a löszér utánpótlást tudatja velünk (DECK GUN SHELLS, TORPEDOES, ANTI AIR-CRAFT).

Az ABANDON SHIP kapcsolóval az akció idő előtti bejezését, a játék feladását érthetjük el. Nyomás a következő helységről



**Engine Room:** Jelenleg a gépházban vagyunk. Az oldalsó ikonok nyomkodásával Neslle helyett fontos infokat kaphatunk. Az üzemanyag (FUEL) szintje, és a villamos energiát taroló cellák (CELLS) feltöltöttsége döntően beolyásolja hajónk haladását, mivel a tongeralattjáró a felszínen diesel, a víz alatt elektromos motor működtei. Nagy fontosságúak még ezeken kívül a levegő (AIR), és a ballaszt tartályok (BALLAST) állapota is Ebben a szobában is körlhetünk jelentést (REPORT), ami a hajó bal (PORT DIESEL ENGINE), illetve jobb (STARBOARD DIESEL ENGINE) oldali motorjának, az elektromos hajtóórónek (ELECTRIC PROPULSION), az üzemanyagának (DIESEL FUEL), és az elemeknek a pillanatnyi állapotát iükrözi.

**Next room!**

**Radio Room:** A lögszörököztatóbb hely az egész játékbán, ahol érdemes lesz majd kicsit elhülyéskedni! Mikor üzenetet küldünk, vagy kapunk a gép kitünően szmulálja a SOKOL hangját. Elsőként nézzük meg talán az üzenetök küldését:

**Send:** Mivel a MESSAGE DESTINATION használat nem vagyunk teljesen isztóban, és nem akarunk kapitális okórségeket loírni, ezért maradjunk annyiban, hogy három rendeltetési



hely közül választjuk ki azoknak logikább megfelelőt, azt, ehová majd az üzenetünk be fogna futni. A **TRANSMIT MESSAGE** ablak kódjaitól (DIANNA, ENIGMA, TRITON) kedvünk szerint rajtjelölhetjük rádióadásainkat. Miután a **SEND** kapcsolóval elküldtünk valamit az előregyártott mondatokkal, a **RECEIVE LDO**-gal próbáljunk foglani valamit.

**Receive:** Ha már küldtek nekünk szöveget, clickeljünk rá a mondatra (persze csak ha rajtjelölve van), majd nyomjunk rá sorban a három lehetséges kód kapcsolójára. Ha minden igaz, akkor a batűk előbb-utóbb úgy rendeződtek át, hogy egy ékes öngóssággal megszerkesztett karattyolást olvashatunk. Ha azonban még mindig nem jött ki értelmes duma, akkor valószínű, hogy az ellenfél egyik üzenetét sikerült elkapni. Már csak meg kéna fejteni! Türelmes munkával ez is lehetséges, ha a **RECEIVED MESSAGE** felirat alatt látható három pár nyílacsakával bányázunk egy dorebig. Abban az esetben, ha válaszolni szeretnénk valamira, nyomjunk rá egyet a **SEND LOG**-ra, és újra kezdődhet a mulatság. Természetesen a többi helyszínlhez hasonlóan az **EXIT**-tel innen is ki tudunk szállni.

Kitartás, már csak kettő van!

**Torpedo Room:** A torpedók betöltése, illetve kivétel a történhet az oldalsó kapcsolók használatával, vagy a záróajtókra való récclikkeléssel. Az **AFT**-tal a torpedók listáját vehetjük szemügyre. Kívánság szerint lehet átcsoportosítani a kütöntéle típusok között, azt azonban mindig vegyük figyelembe, hogy az össz torpedók száma behatárolt. A **REPDRT** opció itt most a csövek státuszáról, és a torpedók fejta szerinti megoszlásáról tudósít.

**Map:** A térképszobában a tengeraltjáró helyzete (**SUB POSITION**) mellett, még annak a szektornak a koordinátáiról szerezhetünk tudomást, amely felé a hajónk éppen halad. Ezt a pontot a **WAYPOINT** feliratú kapcsolóval tudjuk megadni, vagy adott szituációban megváltoztatni. A térkép kis négyzetét az egér segítségével mozgathatunk minden egyes szektort bevizsgálhatunk. Munkánkat nagy mértékben megkönnyíti a nagyítás (**BLOW UP**) funkció. Ennek mértékét a **MAPE SCALE** oblak mutatja számlálékban kifejezve. Ha kijelöltünk egy iránypontot, és mozgásunkat semmilyen akadály sem zavarja, bekapcsolhatjuk az időgyorsítást (**TIME COMPRESSOR**). Maximális állapotában négyszerezes lehet. Az óra szerepe számunkra addig rejtve maradt, talán erről majd legközelebb...

Amíg mi kallóképpen kiöröngtük magunkat a kapcsolók és szobák forgatagában, addig **TIBSOFT** előrukkolt egy adag tippel, amihez még én is hozzá csaptam egy párat, szóval most ezek jönnek:

#### TIPPEK:

- Ha repülőgépek támadnak minket, és a gépágyú needj'istan elromlott, merüljünk a kétségbeesés feneketlen bugyra helyett a víz alá, így kihúzhatjuk a javítási munkálatok idejét (Aki az elején a **REPAIR ONLY IN SHIPYARD**-ot állította be, az most kapálja el magát!)
- Ha tőrőpén vagyunk, és aknamező vonulunk, akkor az idő (**TIME COMPRESSOR**) automatikusan visszavált 1%-ra. Viszont ha a sebességünk még így is 6 és 12 csomó között van, akkor **AZONNAL VÁLTSUNK VISSZA A TATRA ES CSÖKENTSÜNK LE A SEBESSÉGÜNKET**, mivel egy-két akna becsapódása a hajó **AZONNAL ELVESZTÉSET EREDMÉNYEZHET!**
- Ne lepődjünk meg, ha a vízen, vagy a víz alatt csak félsabességgel száguldozha-

tunk; valószínűleg meghibásodott valamelyik motor!

- Hátrafelé is tudunk haladni: ehhez elég ha a sebességet 0-ra csökkentjük, majd ezután folyamatosan nyomjuk a '-' billentyűt!
- A periszkóp (';') a vízfelszínen is használható!
- A legétkosabb dolog, ha a hajó motortörőrt éri a találat. Ebben az esetben ugyanis mind a két motor tönkrovgódik, és leáll, mi meg szépen kiléphetünk a játékból...
- Ha víziaknak közt lavírozunk, akár a felszínen, akár alatta, mindig külső nézetből tegyük, mert így a forgatási lehetőség segítségével sokkal jobban átlátható a terep!
- Még egy ötlet az aknazár kijátszására. Amikor először megjelennek a kis aranyosak, menjünk hozzájuk olyan közel, amilyen közel csak lehet. Ekkor nézzünk be valamelyik szobába, teljesen mindögy hová, váltunk vissza a ledélzeti hídra, és csodák csodájára az aknák ugyanolyan messze lesznek, mint mikor először megléttük őket, ugyanakkor mi azért haladtunk előre egy kicsit. Igaz ugyan, hogy a továbbjutás ömő módja elég leszű, de van egy hatalmas előnye is. Ha olyan helyzetbe kerülünk, hogy látjuk, sehogysem törünk át az aknák mellett, között, alatt, felett, akkor egy ilyen trükkös váltással egycsapásra megváltoztatjuk a robbanó játékszerek elhelyezkedését. Hiába, semmilyen játék sem lehet tökéletes!
- Torpedó kilövésakor a célpont akár látóvolságon kívül is lehet. Ilyenkor úgy néz ki, mintha csak a körvonalait rajzolták volna meg. Ekkor felesleges rá torpedót kilőni: mielőtt elérné a célpontot, megsemmisül!
- Az 'S' billentyűvel kikapcsolhatjuk a hajót. Ennek mondjuk csak a **DECK GUN**-nál lenne értelme, mivel azt saját magunk ellen lehet fordítani, s esetleg ebben a pozitívában lelőhetnénk saját hajónkat (utána meg saját magunkat is, hogy hogy lehettünk ilyen marhák (ja, mielőtt valaki azt mondaná, hogy lábbal tiperjük a nők egyenjogúságát), vagy hogy lehettünk ekkora tehenekek!). Viszont ha kikapcsoljuk a hajót, akkor elméletileg ilyen irányba is szabadna lőni. Nos, nem szabad...
- Akcióink során az ellenség azonban nemcsak hajók, tengeraltjárók, vagy repülő formájában támadhat ránk, hanem parti egységek is nehezíthetik a dolgunkat. Ilyenek például az első pályán, a fjord belsejében levő hidakon elhelyezett hadállások, amelyek folyamatosan próbálnak minket teliba tráfálni. Ezért aztán ha nem szeretnénk súlyos sérüléseket szenvedni, már időben kezdjük el az ágyúzásukat a **DECK GUN**-nal (milyen kar, hogy ezt nem lehet gyakorolni a **BALTIC TRAINIG**-ben).
- A küldetésekben gyakran előfordul az is, hogy állandó légítámadásoknak vagyunk kitéve. Erdemes tehát azalótt betöveznünk magunkat az **ANTI-AIRCRAFT** harcmodor rejtelmeibe, mielőtt bármilyen hadszíntéren próbálkoznánk valamilyen svédesevarell (ha van rá mód, inkább a kurzorbillentyűkkel próbáljunk operálni, minthogy az egérrel kelljen össze-vissza göröcsölni, és egy-egy fantasztikus lordulás keretében minden mozdíthatót lelőjünk az asztalról!).
- Szereld be minél előbb a játékok!

#### ÉRTÉKELES

Azt gondoljuk, hogy aki figyelmesen végigbongészta a leírást, és már megpróbált csak egy picit is belemerülni a játékba, az teljes mértékben megbizonyosodhatott arról, hogy nem tett rossz lóra akkor, amikor ezt a pregyit beszerzte. Nem a program grafikája az ami megragadja az embert első

látásra, de a tőma jellegének és az 1991-es szintnek pontosan megfelel. A hanghatások sem bődületesek, bár azok után, hogy a napokban letöltöttük a port két **CHAMPIONS OF RAJ** feliratú lemeztől, és megpróbáltuk betőteni, és már ott lehídtunk amikor meghallottuk azt az indiai stitűsűnek tervezett, és zenének nevezett szálmalmos, ocsmány zörgést ami a hangszórókból vlnnyogott... (pedig maga a játék nem is volt olyan rossz, csak iszonyú lassú!). Na jó, nem folytatjuk tovább mleiőtt teljesen bepöplve igazságtalanul bántanánk valakit. Lényeg az, hogy az **SOUND FX**-ek is jól beleilleszkednek a játékba, főleg a rádió hangja tetszik nekünk baromira. Egyedül csak az a momentum okozott kis kiábrándultságot (amint azt már említettük is) hogy a **Three-Sixty** cég nem kényeztetett ol minket lelatatok sokaságával, és ezért nőmli hlányórzot maradt bennünk. Végül is meg kell állapítanunk, hogy a **DAS BOOT**-ot a hangulatú és egyéni vorázsa teszi megünhatatlanná és felejthetelenné. Reméljük, ez a leírás sokakat készítet majd arra, hogy beszeressék ezt a móltatlanul elfeledett programot, vagy leemeljék polcukról a már rég eltűntnek hitt lemezeket. S mielőtt a megígért billentyűzetkiosztást leközzölénk, itt rogdjuk meg az alkalmat, hogy még egyszer kinyilvánítsuk halás köszönetünket **MR. TOPIC**-nak, aki nélkül ez a leírás nem jött volna létre. Kellőmes nyaralást (Balatonbarzasztóatsón), és szoronsés tengeraltjárást mindenkinek (valahogy húzzátok ki a következő CoV-ig!)

#### Közelőbillentyűk:

- 'ESC': kilépés (mert ugye mindig a legfontosabbal kell kezdeni!)
- '+'/'-': gyorsítás/lassítás
- 'SHIFT'+'kurzorbill.': a tőj forgatása
- 'SHIFT'+'+'/'-': közelítés/távolítás
- '1': külső nézet
- '2': ágyú
- '3': ledélzet
- '4': repülőgépek elleni gépágyú
- '5': masszetítő
- '6': a küldetés leírása
- '7': periszkóp
- 'S': a hajó eltűntetése
- 'M': célpont bomerésó
- 'D': víz alatti nézet
- 'P': pause
- 'W': vezérlőterem
- 'F1': periszkóp (csak 12 felett!)
- 'F2': napló (játék adatokkal telve)
- 'F3': jelentés a hajó állapotáról
- 'E': gépház
- 'F1': a benzín állapota
- 'F2': a cellák állapota
- 'F3': a levegő állapota
- 'F5': ballaszt
- 'F7': jelentés a motorokról
- 'R': rádiószoba
- 'F1': üzenet küldése
- 'F1': F2: F3: üzenet rendeltetési helye
- 'F4': F5: F6: a választható kódok
- 'F8': átváltás üzenetek fogadására
- 'F9': F10: az üzenet elküldése
- 'ESC': cancel
- 'F2': üzenetek fogadása
- 'F1': az üzenet nincs kódolva
- 'F2': F3: F4: a lehetséges kód típusok
- 'F5': ellenséges kód megfektése (használd a nyílakat!)
- 'F8': átváltás üzenet küldésére
- 'ESC': cancel
- 'T': torpodósszoba
- 'F1': F2: F3: F4: a torpodók betétele/kivétel a csövek be/ből
- 'F5': a torpodók átcsoportosítása
- 'F7': jelentés a torpodókról, és a csövet állapotáról
- 'Y': térképszoba
- 'F1': nagyítás
- 'F2': iránypont kijelölése
- 'F3': időgyorsítás
- 'ESC': a torpodósszoba elhagyása

Na erről ennyit! Viszlát!

• **TIBSOFT & STEFA**

# ALIEN BREED 2.



Ha valakinek azt mondják *Team 17*, szinte biztos, hogy minőségileg igen jól kidolgozott akciójátékokra gondol. Az *Alien Breed II*, esetében sincs ez másképp, mindössze egy kis gögyt is kell a jó joystickon kívül a szintek végigviteléhez. Eleddig a PC mellett az Amigák között csak *A1200*-as vorzióról tudunk, úgyhogy a kódok is erre jók! Na, onnyi maszlag után akár kezethetjük is!

## OPTIONS

A szokásos beállításokon kívül itt tudjuk kiválasztani, hogy milyen lpsével akarjuk végignyomni a pályákat. A figurák között joyt választathatunk, a tűzgomb megnyomására infókat kaphatunk az adott manuszról. Ezek pedig a következők:

**START WEAPON** - Indítófegyverzet (milyen fegyverrel indulunk);  
**TOOLS** - egyéb cuccok és azok minősége;  
**CREDITS** - indulótőke(hal);  
**KEYS** - kezdetben ennyi kulcs van nála; Véleményünk szerint szinte tök mindegy, hogy mivel játszunk, nagylábál egyformán erősek a karakterek!

## TERMINÁLOK

Ezek amolyan számíthegőpszerűségek, általában egy-két darebot találhatunk belőlük szintenként. Ha vásárolni akarunk, akkor álljunk egy ilyen elé és nyomjuk meg a 'SPACE'-t! Ekkor egy menüt kapunk, mint az étermekben:

**Weapon Supplies:** Vidám kis ketyeréket vehetünk párazar credits áron (Gábor Áron...) (Mannybe kerül a Bryan? — CoVbey). Mindagylkból 3 fajta van (mint a mesében): pocsek (LOW), átlagos (MEDIUM) és zuppppeeeerrrr (HIGH)!!!

**Tool Supplies:** Egyéb dolgok. Az **AMMO** ugye táp a fegyvereink részére, a **FIRST AID** az egy fehér doboz rajta vörös keresztal, de hogy mire jó azt nem áruljuk el... **KEY PACK** ledőnév alatt egy csomó kulcsot, azaz kulcsosmót szerezhethetünk, ami egy titkosító, laginkább ajtó névvel illetett micsoda kibontásához nélkülözhetetlen, **EXTRA LIFE CLONE** név mögött bújva plusz életet vehetünk... azaz csak vehetnénk, ha lennénk olyan marhák a játék során erre pénzt gyűjteni...

Végezetül annyit még megjegyeznénk, hogy **AMMO**-t és **1st AID**-et a pályákon elszórva találhatunk, úgyhogy ha a közünkben van egy, akkor nem érdemes orro költeni...

**Mission Objective:** A küldetés leírása. Túljesen falaslogos volt berakni a játékba, hiszen mi úgy is leírjuk...

**Game Statistics:** Igen, tényleg az amire gondolsz! Hogy mi? Ez: **Player Points** (???); **Credit Limit** — pénzünk mennyisége; **Aliens Killed** — Itt azt tekinthetjük meg, hogy hány idegent küldtünk az örök vadászmozókra; **Shots Fired** — állott skulók száma; **Doors Opened** — kinyitott ajtók száma; **Current Weapon** — az aktuális fegyver típusa.

Az ezek alatt látható listában a fegyver(ek) adatait láthatjuk. Ami **NONE**, abból ugye nincs, amiből meg van (mögvan!), **STATUS** jelentést kapunk. Ez lehet **STATUS 1,2** és **3**, vagyis rossz, közepes és lol

**Intax Infobasa:** A játékkal kapcsolatos infók leírhatatlanul hasznosak...

## KÜLDETÉSEK

### Level 1

Ez tulajdonképpen egy bevezető feladat, mindössze a jobb felső sarokban lévő bejáratig kell elvargódnunk (**ENTRANCE 1**)! Roppant szórakoztató dolog ám, ha egy helikopter alkap minket, ugyanis azonnal meghalunk.

### Level 2 (353828)

A starthelyről induljunk el balra és itt találhatunk egy ajtót. Ezen bemenve hsladjunk balra. Ha minden klappal, akkor abban a teremben egy kereszt alakú micsoda közepén egy forgó hogyishívjakot láthatunk. (Na, azt jól megmondtuk! Ráméljük ezért előg világos...) Lőjük le a forgó izét, illetve a többi lyet is keressük meg (összesen 8 db van). Ha ez mögvan, egy rendkívül undorító nő hang alkezd visszafelé számolni és a képernyő piros lesz. Ez egy állati vidám dolgot takar: ha nem sikerül pár másodperc alatt alernünk a liftet, szápen kezdhetjük elől-ról a játékot! Akkor is megtörténhet ez volunk (és ez a lagidagastóbb!), ha még három életünk lett volna hátra. A „futkosás a kijáráthoz” c. dolog egybételt majd' minden szinten előfordul. Klassz...

### Level 3 (108383)

A feladat nem túl bonyolult, de az a szint nagyobb szívatás, mint ahogy az első rakacsintásra látszik! Szóval a lönyeg (ragadjon a bélyeg) a pálya felső részén lévő **TERMINAL 1**-et kell megsemmisíteni, majd ezután elfutni a jobb felső sarokban lévő Docklift-hez!

### Level 4 (370101)

Egy különleges kulcs megszerzése a cél, ami nélkülözhetetlen a következő szintre jutáshoz. Ha megvan: go to lift... de gyorsan!

### Level 5 (982822)

Ez volt a kedvencünk, a szadista befajezés miatt! Első tehendünk az legyen, hogy keressünk a pálya jobb felső részén egy terminált, ami alatt egy piros kör van. Erjünk hozzá, ekkor elkezdődik a szokásos datonáció előtti vesszszámítás. Fussunk le a pálya közepén a Decklift-hez. Ha minden stimmel a lifthez vezető utat egy fal lezárja és a futószalag a lábunk alatt elkezd mozogni. Ekkor **EGYFOLYTÁBAN** húzzuk lefelé a joyt. Kisvártatva felülről egy szöggekkel teli fal scrollozódik felénk, és mielőtt elérne minket, az alattunk lévő fal megnyílik. Huhh...

### Level 6 (847464)

Tipikus jobbra rohanós pálya. Röviden tehát nincs más dolgunk, minthogy a visszazémlélés belejezása előtt előrjük a jobb oldalt található liftet.

### Level 7 (737373)

Elég egyszerű (de nagyszerű) pálya... A starttól tépjünk felfelé. A szint legtetején találhatunk egy termet, ahol leginkább géppégúra omlekeztető karak vachok lövöldöznek. Ennek a teremnek a bal felében, alul lehetünk egy agyút. Ettől jobbra egy **HIT** felirat van e földra írva, alatta egy piros gombbal. Egyszerű nem? Nem??? Na, mindegy. A lönyeg az, hogy lőjünk bele ebbe a piros gomba és me-neküljünk a liftig.

### Level 8 (928112)

Első feladatként szorozzunk meg a titkos kulcsot, ami a bal felső sarokban található narancssárga kártya. Ezután megkezdődik a visszazémlélés. A szint leírása elapján arra következtettünk, (CoVetkezettünk...) hogy bizonyos fahér kupolákat is szét kell löni. Ezek a kulcsból jobbra, font találhatók!

### Level 9 (287364)

Hasonlóan nagy rohanós szint, mint a **Level 6**, vagyis gyerünk jobbra! De hátra ne nézz!

### Level 10 (193831)

Na, ez mókás dolog lesz gyerekek! Csak nagyjából tudjuk leírni, hogy mit is kell csinálni. Tehát: észak-kalelen kell továgni valamit (nem tehenet) lángvágóval és valami gázómlést betömni... (?)

### Level 11 (090921)

Fut a Csapol... khmm... elnézést Mondjuk nem sokat tévedtünk, mivel az is futás, akár a **Level 9**!

### Level 12 (309383)

A starttól keletre haladva meg kell semmisíteni a védelmi rendszer központját!

### Level 13 (101221)

Négy gyűrűt kell magöngyilkolnunk. Ezek piros színűek, és külön teremben állnak. Egy ilyen például található a pálye bel alsó sarkában egy helom apó mögött...

### Level 14 (103992)

Szörnyű, hogy milyen szörnyűek azok a szörnyeszlött szörnyek, amik szörnyen bántanak minket. De a leggszörnyűbb szörny, eki szörnyen nagy, pont a pálya közepén terpeszkedik. Benne találhatunk két szörnyűségeket, ezeket kell lölönnünk, majd szörnyen gyorsan a lifthez rohannunk!

Még annyit, hogy óvakodjunk a főszörny szörnyű lövésétől, ugyanis egy bekapása azonnali halált okoz!

**Level 15 (998112)**  
Elég nagy örület ez a level: négy kulcsot kell megszerezni. Ha emlékeztetünk nem csak, az egyiket a bal alsó sarokban lelöljük. Ezek a „kulcsok” két színű gömbök, de akkor nem tudjuk, hogy mitől kulcsok! Benyolult úgy... Wall, ha megvannak, irány a keleti szárnyban lévő lift!

**Level 16 (125332)**  
Ismét friss levegő!!! Szaladjunk lefelé, majd balra és keressük meg a jobb alsó sarokban lévő hidat. Ez a bejárat az utolsó pályára!

**Level 17 (091233)**  
Tisztára shoot 'em up írás: 6 élettel nyomás felfelé. Evokig tartó gyaloglás után megjelöljük a szörnykirálynőt. Már „csak” őt kell hűvösre vágunk. Még ha lenne esély is rá...

## TIPPEK

- Vannak a pályán elszórva kis nögyzet-szerűségek (sárgák, mint a japánok), ezekhez ha közel megyünk, egy szép kis ellen bújik ki belőlük. Egyszóval kerüljük az ilyen...
- Ha van scannerünk, akkor az 'M' billen-

- tyével használhatjuk azt. Itt egy (vagy két) szám mutatja a játékos(ok) helyzetét.
  - Minden lútoszalag csak abba az irányba vis, amit az előtte és mögötte lévő nyílak jeleznek. Ha ezzel ellentétesen próbálnak haladni, AZONNAL MEGHALUNK!!!
  - Bár a leírás elején azt írtuk, hogy a karakterek egyformán jók, mi mégis STONE-t ajánljuk, mivel neki már kezdéskor is van pénze, a fegyvere is elég erős (azért STONE...) és van scannera.
  - A rohangálós pályákon gyakran megeshet, hogy háromléle mehetünk. Ebből kettő zsakutca, átlátásban persze az a helyes út, ahol a legtöbb idegen kavar...
  - Ha a visszaszámolás már zajlik, teljes erőbedobással nyomuljunk a kijáratához, hogy még odaérjünk a detonáció bekövetkezte előtt. Lehet, hogy veszünk egy-két életet, de ha nem sikerül eljutnunk a liftig, akkor az egész játékot elveszítjük!!!
  - Ha legyvert veszünk, ettől még a régit is használhatjuk!
- Huhh... Eléggé letérsztott minket a játék... Hmm... Hát nem panaszkodni akarunk, de a Team 17 gördája egy picit olvettette a súlyot. A game ugyanis bosszantóan nehéz és teljesen irradális annak az esélye, hogy vala-

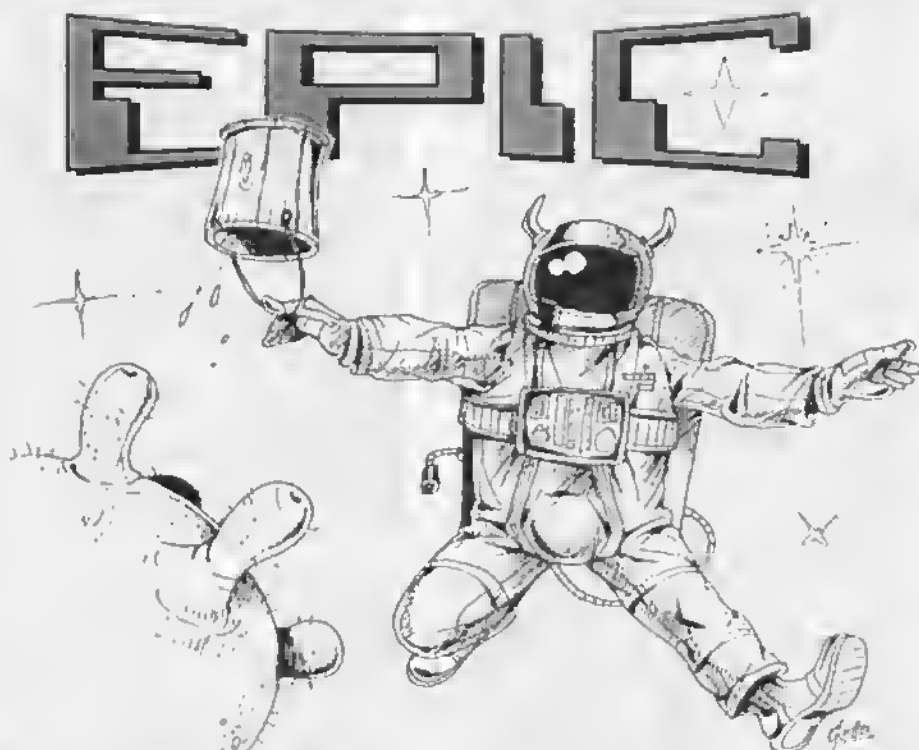
ha is végig logjátok játszani pályaközpont nélkül. Na meg persze e nélkül a leírás nélkül. (Éközben elgondolkoztunk azon, hogy milyen szerény emberek is vagyunk!)

## REKLÁM!

A CoVboy Különszám, Getto Különszám, PC-s játékok 2., valamint a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja c. könyvek megrendelhetők!

Ja, mielőtt elfelejténénk: a grafika azuper (főleg az állóképekénél), a hangok dettó! (Szóltál? — Getto) Annak ellenőre, hogy így lastrapált minket, nem bannánk ha „Csapat 17”-ek egy harmadik részt is összekotyvaaztenának belőle...

• TIBSOFT AND STEFA



„Fogalom születik egy magasan fejlett technikával kidolgozott egyszemélyes csatahajó formájában. Egyedülálló rombolderő, olyan pusztítóhatás, amely a megtelelő kozekben képes bármilyen galaktikus utvilági erő megtelezésére. A az új fogalom neve Epic. Háromdimenziós aposz, mely minden tekintetben: sebesség, grafikai részletesség, és játszhatóság szempontjából mérőldkő a vektortechnológia történetében. Jó reflexekkel, tanatizmust és csavaros összjárást igénylő küldetések vezetnek el bennünket a világűr és azon tudományosan lantasztikus rendszer felledezéséig.”

A történet kezdetét veszi..... Szovetségi időszámítás 6014. június 12 [Minden helyi és Interplanetáris tv-társaság megszaktja adását. A Sub-Tropic News különleges híradója következik. A riportert Farran Dysal és Fed-Tol]

„Logtrisebb értesüléseink szerint a Maas-Neotok szükségállapotú bizottság, Maganellie riport címmel közze tette álláspontját

Mint mindannyian tudjuk, napunk, Maganellie, a 12-es osztályú csillagok közé tartozik. A jelentésbe foglaltak szerint napunk hamarosan életének utolsó rövid szakaszába lép. A bizottság tudományos szakemberei szokatlan rétegekre bukkantak csillagunk magja körül. Amennyiben állításuk igaz, a jelenség beláthatatlan következményekkel járhat bolygónk lakosságára nézve. Tekintve, hogy... hmm, nos, élő közvetítésben kapcsoljuk Jarl Reineck-et, aki jelenleg a Midtern Tudományos Laboratórium területén tartózkodik...”

[A képernyő ezek után a laboratórium épületét mutatja. Lassan sötétedik. A Midtern társaság székháza egy óriási, marványlappal burkolt térről egyszógos tömegként emelkedik a magasba. Újságírók serege kamerákkal és mikrolonokkal tülekszik a nyíló lóbejárat irányába. Hirtelen pánicszerű tolongás kezdődik, amint Dr. Yakam Zeng felbukkan az oszított épület kapujában. Jarl Reineck riportert erejét összeszedve utat tör a tömegben keresztül...]

Reineck: Köszönöm, Farran, itt a Midtern Tudományos Laboratórium alóterében találkozunk Dr. Yakam Zenggel, a kutatói munka vezetőjével. Doktor úr, lehnána előtünk felfedezésének eredményeit? [A kamerák és hangdetektorok az idős tudós arcára szegződnek, amint egy történelmi fontosságú bejelentésre készül.]

Zeng: Nos igen, szeretnék egy, a Maas-Neotok bizottság által készített nyilatkozatot leolvasni. Az utóbbi 27 évben alvóztett 38 Midtern AG alapos és körültekintő mérés, valamint kísérlet eredményeire alapozva, továbbá az összegyűjtött adatokból klindulva a Maas-Neotok bizottság bejelent, hogy napunk, Maganellie alami létegei vasozlyes szintre redukálódtak. Pontosabban, a megben kizárólag titánium található. Csak vanádium, chromum és manganeso marad a mag belsőjében, mrelőtt az alami szint romlása egy végső és gyors nukleáris fúziót eredményez. A reakciót követően a csillag tömege králkussá válik [Egy utolsó pillantást vet a jegyzetekre, majd arcát a tömeg felé fordítja]. A mérések összgezése alapján arra az eredményre jutottunk, hogy ha a folyamat bekövetkezik, napunk szuparnovává alakul át.

[A bejelentést követő zúgolódást és kiabálást Reineck tenhangú kérdése szakította meg.]

Reineck: Uram, ön azt akarja ezzel mondani, hogy bolygónk sorsa megpecsételődött? Zeng: Végül is... igen. Amennyiben a nap előli a szuparnova állapotot, a következő ményként fellépő robbanások és lökéshullámok duriabokra szaggtatják légkörünket és magát a bolygót. [A láma szinte gombnyomásra újra lelerősödik. A riporterek kereszt-kérdések tűzébe vonják a dokort, közben tudósitanak távolban dolgozó kollégáiknak. Kérdést kérdés követ, Dr. Zeng minden megtesz, azonban senki nem hallhatta, mit mond.]

Zeng: Jelenleg nem... de uraim, kérem! Jelenleg nem vagyunk bizonyosak a pontos időpontban. A belső mag pusztulása több tényező együttes lúggvénya lehet. Véleményünk szerint 20-30 éven belül a folyamat mindenképpen bekövetkezik.

[Reineck krszakad a hullámozó tömeg gyűrűjéből, és a kamera felé fordul.]

Reineck: Köszönjük, Dr. Zeng. Fed-Tol költégám az épület közelében marad, amennyiben további bajjelentésekre kerülne sor. Jarl Reineckel hallottak a Midtern Tudományos Laboratóriumból

Szövetségi időszámítás 6014. július 19. [A **Mass-Neotek** bizottság a bolygó és a környező rendszerek evakuációs programjának mielőbbi megkezdését sürgeti. A teljes bizottság érdekében a kitélepítő konvojoknak a szupernova epicentrumától mért minimális 260 fényévnél távolságot kell elérniük.]



Kivonat a Központi Bolygóközi Evakuációs Bizottság kezdeti jelentéséből: „...hét kitélepítési körzetet tartunk számon. Ezek a galaxis különböző pontjain szétszórva helyezkednek el. Bizonyos analízisek alapján ideális társágnak a **Tajbor** rendszerben található **Ulysses VII**-et jelöltük meg. A távolság körülbelül 560 fényév, ami optimális sebességgel hozzávetőleg 4,25 év alatt érhető el. Az Emberi Szövetség követel már úton vannak, hogy figyelmeztessék. III. lájkostassák a galaktikus világokat a közelgő veszélyről. A küszöbön álló katasztrófa a korábban szemből álló közösségek összefogását eredményezte. Az összes úrkikötő teljes kapacitással dolgozik, bevonva minden működőképes és még javítható hajót. Emberek milliói dolgoznak a kiürítési program végrehajtásán, valamint az ahhoz szükséges anyagi javak előállításán.”

**Szövetségi Ügynökségi Iroda [Felügyeleti és Történelmi Szektor. Tárgy: A Rerxon Birodalom]**

**Kilencedik Nagy Johannzar** uralkodása és az emlékeztetés **Vireki csata** óta az univerzum többi részétől elzárta, a leendő szupernova lökéshullámának körzetében él a világegyetem legörösebb és legkegyetlenebb népe. Ez az agresszív és háborús faj lenézi a galaxis többi népét. A halál nem vált ki féltelmet bennük. Harcoltak és hőditottak történelmük kezdete óta. Csak a nagy távolság tarthatta vissza **Rerxon** vezetőit a **Szövetségi területek** megtámadásában. 470 év óta csupán szövetségi oldalról történetek kíséreltek diplomáciát kapcsolattal vételle [ld. **Vireki csata** adatbank]. Azt a bizonyos esetet, amely során a balszerencsés diplomata lefektetett a protokollaris szabályzat megszegése miatt, most jelenlős eseményként elevonták fel. Azóta minden kapcsolat megszűnt a két civilizáció között.

Az utolsó próbálkozás a kapcsolattalvetőre a **Turner Lita** kapitány által vezetett **Legyőzhetetlen** nevű csillagközi nehézcirkáló bevonásával történt. A hajó a béke jegyében a legmagasabb rangú diplomátát szállította a **Rerxon** birodalom anyabolygójára, **Lizarra**. Sem a cirkáló, sem a személyzet nem tárt vissza újtjáról. Négy hónappal később egy, az űrben sodródó mentőkapszulára bukkantak. A nyomozás alapján a kapcsolattalvetélt megtrónt. **Rerxon** politikusi értesítette a szupernováról, azonban a hivatalosan hangsúlyozott rögzített válasz megsemmisült. A szövetségi evakuációs konvojnak keresztetnie kell a **Rerxon** birodalom felségterületét. Sajnos, az idő kényszerítő hatásának következtében más útvonal és letelepedési lehetőség felkutatása nem lehetséges. Szakértők véleménye szerint a **Rerxon** birodalmon áthaladó békés konvojot komoly támadás érheti. A szövetségi erők megjelenése háborús provokációnak számít **Lizar** vezetői szemében.

1. Sok történész úgy áll, hogy a közel 300 évvel ezelőtti lezajlott csatában, az emberi erővel szemben elszemvedett vereség váltotta ki ezt a szigorú izolálódási folyamatot. III. a századokon át tartó újralégyverkezést. Tehát bizonyos vélemények szerint maga az emberiség okozta a **Rerxon** birodalom háborús viselkedését.

2. Tudományos és orvosi kutatások bizonyították, hogy a **rerxon** egy nem képes olyan logalmak átgondolására, mint a halál, vagy az azt követő élet. **Ös Gjuun** néven ismert **Rerxon** íróskor [amelyek egyben vallási, orvosi és törvénykönyvi szerepet is betöltenek] lefedik, hogy a harcok nem más, mint egy pusztító stádium a hosszan tartó és önmagába visszatérő ciklikus életfolyamat során. A fejlődés a tojás állapottal kezdődik, amely ahelyett, hogy kikelne, sub-atoml szinten átalakul, és az anyagot átadja a második lázának, a nymph-nek. Itt a **Rerxon** energia, a sac kralakítja a testi és mentális működéseket, amelyet egy rövid éretlenségi időszak követ. Ekkor a szervezet legszabhatóbb állapotába lép. Ez a stádium addig tart, amíg az érett és erős kagylóforma ki nem alakul a puha, védtelen belső körül. Amint a folyamat lezajlik, és a borszerű védőburok megszilárdul a lény körül, akkor legjobb tudomásunk szerint a **Rerxon** ezen nyomban kiképzett harcosává válik. A **Gjuun** alapján a **Rerxon** akaratosan, vagy akaratlanul is újratelkódhat [a halál emberi logalmak szerint], átalakítja testét és visszatér a tojás állapotba. Azonban minden mentális képességet és tudást megőriznek a további fejlődés érdekében. Az írás állítása szerint csak egy bizonyos számú **Rerxon** leltétkésőre [születés], ill. újralétkésőre [emberi logalmak szerint reinkarnáció] van lehetőség. A folyamat csak akkor erősödik, amikor újabb életre alkalmas területeket lefednek fel. Ilyenkor bizonyos **Rerxon** hírek időszakosan növekednek, pároznak, majd visszatérnek eredeti állapotukba.

A tömeges pánik kezdődött voszi. [Személyvény a **Galaxis** ma című adásból. **Rudy Bogot** mond bevezetőt.]

...omlításre érdemes, hogy számos polgár pánikhullámába került a hírek hallatán. Panaszskodnak, hogy nem képesek kivárni a tervezett 14 évet, ami szükséges az evakuációs konvoj felállításához és az azt kísérő harci flotta hadrendbe állításához. Múlt heti értesüléseink szerint már eddig is számos lakos ledélzetre szállt különböző toherszállító III. magánhajókon, és elhagyták a naprendszer. A menekülés oka egy idő előtti robbanástól való féltalom. A leboszó tanácsok és nem utolsósorban a szükségállapot törvények ellenére, amelyek tiltják az elléle magánkezelést, sok polgár csillagászati összegeket fizetett kalóz kereskedőknek, akik a tilkos szövetségi úrfolyosókon biztonságukat szavatolták. Szakértők és szemtanúk véleménye szerint ezek a hajók határozottan gyengébb voltak lelszorelve egy ilyen mérvű utazáshoz. Bizonyos, hogy nincs megfelelő védelem, és az üzemanyag-, valamint élelemellátás is lényeges egyes esetekben. Félő, hogy az ilyen magányos bárkák könnyű prédát jelentenek a kalózok vagy a **Rerxon** birodalom számára. Ezen okoknál fogva a **Szövetségi Tanács** elszánni lépéseket tesz a magánkéltelapülés ellen, és minden pilótát, aki ebben segédkezik, szigorúan megbünteti. Minden lelszólítás ellenére engedély nélkül lávozó hajó azonnal és helyben megsemmisítendő! A **szabad Jogyot** az **Urrepülésért** és más ellenállócsoportok hevesen tiltakoztak az ilyen irányú döntések ellen. A társaság vezetője, **Glann Gore** a **Galaxis** ma adásának nyilatkozott. „Az ilyen magatartás egyszerűen összeesküvés civilizált szabadságjogaink ellen.”

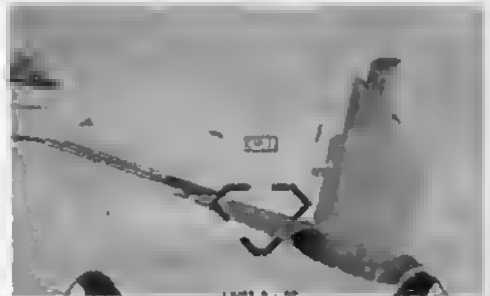
Szövetségi Időszámítás 6014. június 12. [Jelentés a **Szövetségi Tanácsnak**, **Hede**

**rain legenda** címmel [ld. archív fel 120:756;1247/he]. A riport szerzője **Durek Rayas** nagykövete.]

Az eredeti **Hederain legenda** bizonyos **Sellnar** medencében élő szerzetesek novéhez lúzódik. Az írás beszél egy mindent elsöprő kalasztóláról, és jövendől az emberiséget sújtó itélet napjáról. A szerzetesek állítsa szerint négyezer évvel ezelőtti egy idős pap, akit **Lutlirnet** neveztek, titokzatos feljegyzéseket készített. A kiváló tudóst később szentté nyilvánították. Azonban az írásokat valahol a kolostor kazamatáiban hatyezték el. Az emléklrat szerint a **lletal Luther** különös, magas lázzal járó betegség kerülte hatalmába. Nemsokára több mint harminc évig tartó kómába zuhant. A történet szerint amíg a pap mély álomban volt, isteni látomása volt, és mas dimenziókban járt. Sajnos az ide vonatkozó részletek nehezen kivethetők, és csak homályosan sejtetik az események igazi lefolyását.

Az albeszólásból kiderül, hogy **Luther** látomásában az élet és a világegyetem megteremtésének szemtanúja volt. Megpillanthatta a liatel napot, amely első tűzsugaralval bevilágította a ragyogó óceánokat. A papok sűrűn emlegetnek egy bizonyos „arany ragyogás sugarát”, amely korábbi véleményünk szerint a nap hajnalkorára vonatkozott. Bár az angyon kusza írás tovább értekezik az „arany ragyogásról”, amely megtárolkanythette világunkat, az anyát az oró és csoda hatalmával). A szövegértelmezésből arra következtetünk, hogy a bolygó kárgél külső csillagközi anyag sértette fel **Luther** a szövegben leírja, ahogyan „a belső erő lelletette magát, hogy gyermeket segítse”. Lehet-e tekonika? Lehetséges, hogy az anyag az olvadt magon és a feltöptét horgon keresztül felúszott a felszínre. Térjünk vissza a **Hederain Legendához** és **Luther**hoz, aki állítólag isteni jövendölést látott, amely az liatel napjának közelgésére figyelmeztetett. Ez az a jelenség, amelyről mindennap hallunk az információcs csatornákon. Míndazonáltal ez a párhuzam még alapos vizsgálatot igényel. Az írás lelszólítja az emberiséget, hogy kutassa fel az „istenl lém”-nek nevezett anyagot, amely majd az ördög munkája ellen nyújt segítséget. Mag kell jegyezni, hogy a műben a gonosz fogalmát mindvégig homály tedi. Végül a látomás egy érdekes kijelentéssel zárul, „az arany ragyogás sugara még egyszer a magasba emelkedik, hogy szolgáljon és védelmezzen”.

Hosszú idő után **Luther** kikerült a kóma állapotából. Mivel akkoriban még nem rendelkeztek a menapság használatos **troposcan** berendezéssel, ezért igen megöregedett. Gyenge volt és fáradt. Azonban történetét elmesélte hozzátartozóinak és azoknak a szerzeteseknek, akik gondját viselték az évek során. Megkezdte a látomás pontos rögzítését, és arra is kíséreltet lett, hogy behatárolja a területet, ahol a „ragyogás arany sugara”, vagyis az „istenl lém” lellelhető. Művét szorosan magához öltelve találta rá. Álmában érte a halál.



A legenda szerint a tekoresok **Lutlirnet** együtt többszáz éve mélyen a kőstör hatlakombárban tekcsanak. Itt lép színtre a történet szempontjából egy másik fontos személyiség, **lcal** szerzetes, akit a szent temet-



kezelési csarnok órázóknak választottak meg, lelsőbb utastásra, vagy véletlenül rábuk-  
kant az írásra. Áttanulmányozta azt, majd  
folytatta a munkát. Expedíciót indított **Sol-  
nar** hagyatékba, és az írásos tárlap utastá-  
sát követve ásatásokat végzett a kijelölt terü-  
leten. Három napi folyamatos munka után  
a bányagépek negyven méteres  
mélységben szokatlan ellenállásba  
ütköztek.

Ezen a ponton a leírás ísmét kódossá válik.  
Azonban arra következtettünk, hogy egy bi-  
zonyos anyagot átválogattak a területről. A  
nyomok és részleges bizonyítékok egy kü-  
lönleges fémre utalnak. A kutatók tu-  
domására jutott egyetlen kapaszkodó után  
a **Epikus** szó jelentette. A szövegben emiatt ís-  
mételten zűrzavaros, de valószínűsíthető,  
hogy azt az **Epic** nevű fémelt a szerzők  
rejtett csarnokokba zárták el. Ami az után  
történt, arról sajnos nincs tudomásunk. [A  
**Szövetségi** elküldte ügynökeit az említett  
**Solnar** medencébe, ahol az állítások iga-  
rát kutatják. Esetleg a nem mindennapi  
anyag elképesztő különleges katonai cé-  
lokra.]

**Szövetségi Időszámítás 6014. december 20.**  
[Jelentés a **Szövetségi Tanács** elnöké-  
nek. Tárgy: a **Hódarain** laganda. A jelentés  
szerzője: **Dracey** ügynök.]

Ügynökeink jelentése szerint egy külön-  
legesen lejjeli vallási rendre bukkantak,  
amely kemény hajlandóságot mutat arra,  
hogy a Szövetséget segítse a **Ulyses VII.**  
re, a leendő házúra történő tévezésben.  
Moglopó módon a szerzetesek minden tá-  
mogatót, anyagot és tervet megadnak  
**Szövetségi** ügynökeinknek, és közreműködnek egy  
új típusú, minden oddig létező újfá-  
mú, az **Epikus csatahajó** megépítésében.  
[Kiválsított technikusek az információk  
komplex analízisébe kezdtek, e lehetséges  
szövetségi katonai használat szempontjá-  
ból.]

[Részlet a **Szövetségi Tanács** és a **Szö-  
vetségi Fajlataztási Laboratórium (FIL)**  
között lezajlott megbeszélésből. Tárgy: az  
**Epikus csatahajó**]

...Nagy meglepetéssel tölt el mindennyi-  
unkat, hogy egy **Epic** osztályú csatahajó  
építése hamarosan megkezdődik. Sajnos,  
a számunkra elérhető **apikus** fém hiánya,  
és az atomi szintű duplikálás  
lehetetlensége miatt csupán három hajó  
konstrukciójára van lehetőségünk. Az első  
jármű kilenc éven belül készülő al...

...Említést kell tennünk arról a tényről,  
hogy az **Epic** típusú csatahajó nem  
készülhetne el a **Typa 5 Plus** jelzésű  
számítógép segítségével. A computer  
minden ideig csupán nyolc hónapot volt  
szolgálatban, és folyamatos kipróbálás  
alatt áll. A FIL megállapítása szerint még  
ez az új, 1024 giga torabit kapacitású  
szorzó is elég képes megbirkózni a **Epic**  
komplex adatstruktúrájával. Az **Epic**  
osztályú csatahajó minden eddigi  
szövetségi fejlesztést felülmúl majd. Egyes  
kormeghatározó analízisek alapján az  
eredeti tervek több, mint ezer asztendője  
születtek...

...Csupán két probléma adódik majd a szö-  
vetségi változat használatával kapcsolat-  
ban. Az üzemanyagellátás valószínűleg  
nem készül el időben, tehát hagyományos  
ion „CY” kristály alkalmazását tervezzük.  
Ez annyit jelent, hogy kevesebb üzem-  
anyag áll rendelkezésünkre, mint amit kor-  
ábban elterveztünk, ezért a hajó pályája  
mentén feltöltő egységeket helyezünk el. A  
második probléma egy kicsit komolyabb. A  
legutóbbi **Lorien** kómbotránnal kapcsolat-  
ban értesültünk, hogy bizonyos ekmané-  
k és tervek másolata a **Raxxon** birodalom ko-  
zéba jutott. A szemben álló fél nem ren-  
delkezik az **Epic** fémmel, de bizonyos mó-  
dosítások és fejlesztés után az így megá-  
llított hemiszférák komoly gondot okozhat-  
nak pilótáinknak...

Teljes technikai leírás: **Solinar Epic** osztályú  
— csatahajó. Név: **Epic Solinar**. Típus:  
All regime multirole battledoch. Darab-  
szám: 3. Kiterjedés: 24,5 \* 6,8 \* 19,5 mé-  
teres egységben. Kiszorítás üresen: 45 trille-  
tonne. Kiszorítás maximum: 185 trillotonna.  
Kritikus tömeg: 325 trillotonna. Meghajtás:  
2db CY motor, 1500 trillotonna hajtóerővel.  
Toljositmány: maximális sebesség: 0,62  
ugráson kívül (ugrásnál 12). Kanyarodási  
képesség: 42 méteres kanyarodási laktör,  
Gyorsulás: 4,97 másodperc 0-tól 1.000.000  
kilométerre. Értékelési skála: 0-100. Tű-  
erő: 100. Harchapesség: 100. Állókápe-  
ség: 100 (Skálán felüli érték). Személyzet:  
1 pilóta.

1. A pilótálúko műszerei: A műszorfalba a  
iagkorszerűbb bioelektronikai áramlérő-  
ket és szupravezető adatátvivő rendsze-  
reket építették, hogy a személyzetet a  
megfelelő időpontban a megfelelő meny-  
nyiségű információval lássák el. Az ada-  
tok közvetlenül a pilóta előtt elhelyezett,  
az ellenséges objektumok paramétereit  
bemutató holografikus kijelzőn (HUD) és  
a tűzelést szabályozó rendszeren, vala-  
mint a három kijelzőjű egységen a túlke  
előterében, illetve egy segéd védelmi be-  
rendezésen a kabin oldalán jelennek meg.

2. A rendszer kijelző egység: A műszer a  
pilótálúko főegységének bal oldalán he-  
lyezkedik el, és egyben az irányító szé-  
mlyi számára alapvető lementésű infor-  
mációkat szolgáltat. A legalsó kijelző a hajó  
sebességét mutatja, a középső az  
üzemanyagtartály telítettségére vonatko-  
zik, míg a legfelső a védőpajzs energias-  
zintjét jelzi. Az alul elhelyezett digitális  
egység a pilóta által produkált teljesít-  
ményt értékel.

3. X-részcseke hullámú harci radar: A  
rendszer a pilótálúko főegységének jobb  
oldalán látható. Az űrhajót körülvevő tér-  
ságra vonatkozó pontos radarmérésakkal  
szetgál. Ezen belül meghatároz és pozí-  
cionál minden idegen, feltételezhetően  
állenséges objektumot. A közvetlenül ve-  
szélyes szerkezetek nagy lejár ponttal  
kerülnek kijelzésre, míg a közénbés tár-  
gyak kék pontok formájában jelennek meg.

4. Pajzsok és áttartó rendszer: Teljesen  
kereken nem regenerálható pajzs, 5.16 sa-  
cundum felvezetési idővel. Az atomi el-  
ven működő rendszert az **apikus fém-  
test**ből tápláljuk. Nukleáris fúziós pontok  
elől, contrallán és a hajó hátsó részén.  
A védelmi rendszer ellenálló képessége  
teljes hatáskörben meghaladja a 2 moga-  
tonnát, emellett képes ellenállni nagyzot-  
centiméterenként 3.000.000 kilogramm  
nyomásnak, ezáltal védelmet bízest min-  
den alterjedt lézerágyúval szemben.

5. Általános adatok: Az űrhajó csupán 24  
méter hosszúságú, tórugrásra képes,  
szemben az előző 90 méter hosszú il-  
pussal. Egyben az **Epic** rendelkezik a  
legkódvoztabb gyorsulási paraméterrel,  
záróttal egymillió kilométerre 4,97 má-  
sodperc alatt, 0,34-es tórugrási laktörével  
a fony sebességének hermincszorosát  
produkálja. Légkéri harcoknál is alkál-  
mazható, ezen belül elsőserban földi té-  
maszpontok támadására.

6. Gygyvezet: A gygyverezzenál széles  
skálája áll rendelkezésre. Az **Epic**ot szá-  
rakivitelben mindkét szárnyvegen álho-  
lyezett automatikusan újratöltő lézer-  
ágyúval szerelik fel. Ezen felül lehetőség  
nyílik ion- és lónagyuk, valamint kobalt  
gygyvezet harcra állítására. A vonósu-  
gái-rendszer különböző tárgyak és fő-  
képp az üzemanyag utánpótlás begyűjtá-  
sára szolgál.

7. Hótrányok: Az előállításkor lelépő  
enyeghiányoknak köszönhetően az **Epic**  
kís hibákkal és liétrányosságokkal ren-  
delkezik.

- Az üzemanyag fogyasztás tetemes.

- A motorok igen zajosak, a pilótát meg-  
lelő hangszigeteléssel óvni kell.
- A kabin hő ellen védett, de a tőn mot-  
torrészleg nem képes ellenállni a hajó-  
testben áramló hőnek. Amennyiben te-  
hát az erőter elnyelő lemezek tőnkro-  
mennek, a meghajtás is nagy valószí-  
nűséggel üzemképtelenné válik.



**Szövetségi Időszámítás 6014. június 12**  
[**Szövetségi Mernöki Egyesület** naplója —  
feljegyzés száma: 4685/FSD/45]

1. fejezet: A **Szövetségi Rombolok** [Az em-  
beri márnöki tövekénység egyik legna-  
gyobb teljesítménye]. Az YM1 és YM2 csa-  
tahajók konstrukciója a **Belső Biztonsági**  
**Szolgálat** utastására a legszigorubb tők.  
társas mellett, a **Payne** esztendőa gyű-  
belsejében kezdődött meg. Az előállításra  
kijelölt hangár területre meghaladt a 140  
négyzetkilométer. A fejlesztési időszak leg-  
súlyosabb problémája a környező esztendi-  
dák rendszertelen, véletlenszerű mozgása.  
A folyamatos becsapódások okozta kár el-  
kerülése érdekében minden egyes esztendi-  
da mozgását computerrel vizsgálták és elő-  
rejelzték, s így mindig szabad területet te-  
láltak a mozon belül. Sajnos, ennek ellené-  
re ütközések így is előfordultak, bár sokkal  
kisebb intenzitással. Tőbszáz dolgozó  
vesztette életét, mikor a szállítóhajó a gyár-  
talon falai haladó pályán hatalmas asztendi-  
dával ütközött. Nagy árat fizettünk a titkes-  
sáért!

**Agara Információs Központ** — A kiven-  
lés: **Kelónia** születése [Forrás: **Angia Goth**  
**Napló** — feljegyzés száma 565/A/5-R] Tá-  
vet az allenség kémetől és szondától, he-  
telmas űrhajó készült el. A fantasztikus lát-  
ványt nyújtó „Redstorm” csatahajó volt az  
első a sorban, tömege meghaladt az akko-  
riban meglévő teljes flotta tömegének lotát.  
A tekintélyes maretű hajótest emberi szem  
számára szinte vágigláthatatlan, s lényoi  
szekadatlan szorgalommal pásztázzák az  
űrt. Fegalom volt ez a látvány, egy olyan lo-  
galom, mely hedserog vezetésére képes.  
Az építés kilenc óvig tartott, és két óves szí-  
gorú tesztek után a csatahajó társai nyom-  
dokábe lépett.

**Szövetségi Időszámítás 6014. június 12**  
[Jelentés: „**Destiny**” tábornagy a főhatal-  
ból]. Nem volt még ember a Feldon, kinek  
a teljes emberiség sorsa felett kellett döntö-  
nie. Tőlán naívnak, vagy meggondolatlan-  
nak tűnik minden reményünk egy lehet-  
mas, amde bizonytalan kenvojra feltenni.  
Nagy hóneppal ez előtt, teljes inekortás  
mellett, három csillaghajót indítottunk el  
különböző irányokba az univerzum külön-  
böző csillagjai felé. A tudatért kibővített  
adatbankok a teljes eddig felhalmozott em-  
beri tudást és írott történelmet tartalmazták.  
Körülbelül 600 női és 400 férfi utassal a le-  
dőlzetben, kéztük kimagasló atlétaink, mér-  
nőkelnk, tudósaink és genetikailag tőfőlo-  
tos emberi példányok. Mindannyian mély-  
álomban utazták végig a többmillió lényev-  
nyi távolságot, míg az automatizált hajók az  
előre meghatározott célpontokig eljutnak.  
Készleteik 120 óvra elegendő elutmiszt,  
energiát, eszközöket, logyvereket, valamint  
védelmet biztosítanak. **Destiny 1** csillaghe-  
jő: **Andromeda galaxis**ba 2 700 000 lőny-  
évre. Az utazás 132 évig tart. **Destiny 2**  
csillaghajó: A **Rotten galaxis**ba 43 000

fényévrá. Az utazás 13 évet vesz igénybe. **Dastiny 3** csillaghajó: A **Tejút galaxia** harmadik karjába, mely 260.000 fényévnél utához 29 asztendő szükséges. A **Szövetség** szemmel követi útjukat az utolsó feladtság ellenőrzési pontig. A nagyhatótávolságú űrradarok majd...

Az **Egyesített Szövetségi Flotta** [Osztályzási szint 27 — Kizárólag engedélyolt rendelkezőknek]. Az olmulí 14 év folyamán, az alkerülhetetlen szupernova-robbanás előrelátása óta az **Egyesített Szövetségi Flotta** több, mint hatszorosára duzzadt. Mindazonáltal a kutatók és a fejlesztők több igénytől a lőrdíjakat a minőségi változásokra a mennyiségi növekedéssel szemben. Fő célunk a közepes csatahajók és nehézcirkálók fejlesztése volt. A teljes flotta már hatmillió szolgálatot teljesítő katonát, és a klóncazras mennyiséget meghaladó teljesen felgyűrt csatahajót és kiszolgáló bárkát számlál. Pontos részletek: **Szövetségi Rombolók**: 2 — **Szövetségi nehézcirkálók**: **Kenwright** Admíráls osztály: 12 **Alby** Admíráls osztály: 8 **Alfopp** Admíráls osztály: 5 **Bracey** Admíráls osztály: 3 (újrafegyverezve) — **Szövetségi Rombolók és Fregatok**: **S.S. Hollywood** osztály: 42 **S.S. Warrior** osztály: 8 **S.S. Ossical** osztály: 2 **S.S. Invincible** osztály: 4 — **Szövetségi Vadászok**: **MKK** osztály: 6000 **Nagyhatótávolságú ellógóvadászok**: 80 **Solinar Epic** osztályú csataűrhajó: 3 **Flotta kisegítő hajók**: 40

A **Epic** hadihajót szolgáló támadó és védelmi rendszerek

1. lejezet: Nem támadó típusú rendszerek:

1. **Vonósugár**: A rendszer folke egy szupervezető nobium itanium eszköz, mely 2900 kilogauss (azaz 290 Tesla — a mágneses mező erőssége) vonóerővel képes megragadni bármilyen objektumot 50 kilométeres körzetben. A vonatolt test tömege akár harminckétszorosra is lehet magának a csatahajónak, és a befogott objektum sikeres monokulóséhoz legalább 300.000 kilométer per secundum szökősi sebességre van szükség.

2. **Atom-erőforrás generátor**: Az **Epic** költségkivűt a jelen időpontban létező legkisebb csatahajó, melyet atom-erőforrás generátorral láttak el. A test első és hátsó részén elhelyezett forrás-reaktorok elektromágneses energiát generálnak (mely körbeveszi a hajótestet), míg ezzel egyidőben egy láthatatlan nukleáris „kagyló” energiatárolást hoz létre. A pajza csak köbméterenként hét megatonna rombolási küszöbénél kisebb tűzerő elhárítására képes. Folyamatos bombázás esetén természetesen az erőforrás hatása csökken. Figyelem! Aktiválás után a teljes hatások eléréséhez 4-6 másodperc szükséges!

3. **Fegyverzet energiatáplálás átállító egység**: A szerkezet aktiválás után képes minden alárható energiatáplálást a fegyverzet működtetésére átirányítani. Ennek következtében lehetőség nyílik minden lézerágyu egyidejű folyamatos használatára (torpedókra ez nem vonatkozik, lévén azokat külön energiatáplálás táplálja). A nukleáris elem különleges energiája a teljes arzonál tíz másodperces folyamatos tűzerővel biztosítja több különböző irányban, s emellett a hajó tartalék forrással nem apadnak.

2. fajezet: Nem irányított főnyerjedősű fegyverek:

1. **Lézerágyu**: Háromszoros tűzerőt képvisel, és a lézer (borostyán égyunak is nevezik) alvón működik (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation, azaz lény erősítőse indukált sugárzás által. A létrejövő monokromatikus, koherens, intenzív fényáram órlást rombolóerőt jelent). A lézersugarat egy folyékony nitrógénből hűtött borostyán kristályra lókusztják, a chromium atomok magas energia szintű gerjesztett állapot-

ba kerülnek, így sárga fényt produkálnak, amely a kívánt irányba szórható. Egyetlen ezredmásodpercnyi villénás lyukat üt a gyémántba, 20.000 Celsius fokra létehozva (ehhez  $2 \cdot 10^{25}$  darab foton szükséges). Az ágyuk több kilométeres távolságra másodpercenként csaknem 400 lövést adhatnak le, míg minden egyes kristály körülből 60.000 ilyen felvilágosítást elegendő. Kisabb csatahajók ellen kiváló fegyver, azonban pajzsot övött nagyobb cirkálók esetében szinte hatástalan.

2. **Pulzáló protonágyu**: Standard kettős tűzerőű levegő-levegő illetve levegő-lőld fegyverzet a fregatt osztályú nagyobb csillaghajókon, valamint a nagy hatótávolságú harci hajókon. Másodpercenként 20 kilométeres hatótávolságban csaknem 80 lövés leadására képes, azonban ágyunként csak 120 alkalommal. A sugár egy plazmatikus energiabankból táplálkozik. Egyetlen negyvtölmilliméteren  $86 \cdot 10^{15}$  kilowatt energia koncentrálódik, így az ágyu körülből egy alacsony teljesítményű nukleáris eszközzel azonos hatású. A 0,7 kilotonna tűzerő egy közepes méretű űrhajót néhány jól célzott lövéssel darabokra szaggat.

3. **Lönsugár-ágyu**: Eredetileg csak cirkálók ellen előforduló megduplázott nagyhatósági sugárfegyver vadászgépekre módosított változata. A közvetlen szemkontaktus retina károsodáshoz vezet! A 80 kilométeres hatótávolságú lövése során 12 alkalommal van lehetőség, a tűzerő nagy energiájára miatt. A sugarankénti egy megatonna romboló erő elegendő akár bekoposolt pajzsrendszerű kis és közepes csatahajók megsemmisítésére.

4. Az **epikus neutronágyu**: Ez a fegyver a leghatékonyabb az összes eddig használt berendezések közül (kivéveit képeznek az anyahajókon és az új prototípus **Warbird II**-n alkalmazott pusztító eszközök). Az erőteljes 100 megatonna erejű energiasugár teljes városokat, hegyeket és csillaghajókat tüntet el egyetlen lövéssel. A hatótávolsága csupán 60 kilométer. Az eszköz fejlesztése az **Epic** csatahajó munkálataival egyidőben zajlott. A lézersugár epikus izotópon hatót keresztl, ahol létrejön egy neutronoktól megfosztott, majdnem megsemmisíthetetlen **epikus plazma**, amely öt méter széles irányítható antianyag sugárral alkot.

3. fajezet: Irányítható legyorrondszerek és nagy oroiú robbanóeszközök:

1. **Fotontorpedó**: A szőlacsomag négy torpedót tartalmaz. Ezt a fejlett irányított rakétát foton nukleáris detonátorral és foton lönyfolyom irányítóval szerelik fel, mely mögött a rakétát nagy sebességgel előresere készített. A fényfolyamnak köszönhetően a torpedó támadás közben éles, ragyogó fényt bocsát ki, amely sajnos az ellenség hasznára válik. Mivel könnyen észrevehető, a támadottaknak elegendő időjük marad a pajzsok megerősítésére. Az **Epic** felszereléséhez tartozó ilyen rakétákat nyolc különálló három megatonna robbanólőlel szerelik fel, melyek támadás közben szétszakadnak és saját célpontot keresnek. A fegyver egészen addig működésben marad, amíg célpontját meg nem találja.

2. **Védelmi torpedó rendszer**: Kizárólag az **Epic** csatahajó védelmére tervezett torpedórendszer. Aktiválva ragyogó fók, több fejlett ellőt, egyszerre akár négy különböző irányba kilőhető egységet indít el.

3. **Kobalt vegyülettel szórt antianyag elvön működő végső ítélet fegyver**: A fegyver működési elve a **Szövetségi Tanács** előtt már több, mint 15 éve ismert, ennek ellenére a megvalósítást csak az utóbbi időben kezdődött el. A szigorú felügyelet alatt végzett kísérletek és mérések lejezetállító eredményt produkáltak. A rom-

bolóerő nagysága tízes erősségű, mely megegyezik 1.000.000 megatonnával. Elegendő egy 200.000 kilométeres távolságból leadott lövés, hogy semmissé tegyünk egy teljes bolygót a környező holdakkal egyetemben. A fegyver a „nukleáris reakció és nukleáris reakción belül” elvön működik. A kobalt részecskék megsemmisülnek egy hidrogénrobbanás helyén, majd a kobaltatom egymilliomod másodpercen belül felbomlik. A hidrogén robbanásának onargiasztínya egymilliószorosára emelkedik, majd a kobalt antianyag alakul, és 200.000 kilométeres körzetben minden olpusztul.



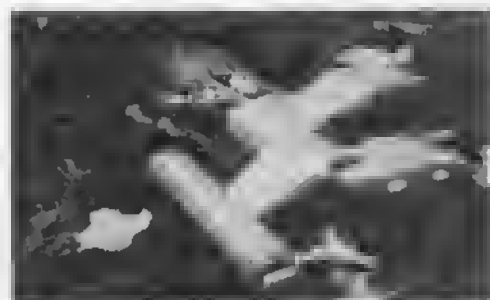
Szemelvény egy maximális bitonsági eljárással őrzött dokumentumból. A **Rexxon Birodalom** parancsnoki adatbankja, egy, a bányászvetelben sodródó csatahajó tédetzi számítógépéből helyreállítva. Az adatok éppenmaradása az önmegsemmisítő berendezés késésének köszönhető. A nyert adatokat 7. szintű titkossági osztályába sorolták.

Kivonat: a megszerzett adatok azt sejtettk, hogy a **rexxon** flotta technikai fejlettsége jóval alulmarad a **Szövetség** által hadrendbe állított jelenlegi arzonálnál, azonban a **rexxon** hatalom csatahajójának pusztasza az ellenségnek óriási olőnyöt biztosít. A **Szövetség** statisztika-analízis csoportja közzétette, hogy a minden egyes saját űrvadász elvesztésével nyolc (8) ellenséges csatahajó lövése potolhatja. Több különböző harci szimuláció a **Szövetség** javára bíllent 5,1 reális arányt állapított meg. Ez a felállítás nem kecsagattdó a végső győzelem szempontjából, emellett a szimulációk nem veszik számításba lőtte védelmőnek nöhezsegit a több millió kilométeres űt folyamán. Na telejtsük el, hogy ez nem gloriálor harc szimuláció szemben, a nyílt űrben haladó elvil hajók könnyű prédát jelenthetnek támadóink számára.

Az ellenséges flotta

1. Név: Anyahajó [Mothership]. Eredet **Tarrun** űrkikötők, **Tarrun** bolygó Típus. **Rexxon** bírodalmi rőros csillagközi csatahajó Darabszám: 2 (plusz egy építés alatt) Kiterjedés: 26.000 \* 15.000 \* 10.000 méteras egységben Kiszorítás üresen. 47.000 trillitonno. Kiszorítás maximum: 52.000 trillitonno Kritikuss tömeg: 686.000.000 tonna köbméterenként. Meghajtás: Köt vulva lon folyam 7988828 trillitonno lőderővel Teljesítmény: maximális sebesség: 0,25 ug-rás nötküf. Kanyorodási képesség: 29,436 kilométer kanyarodási faktor, Gyorsulás. 19371 másodperc 0-tól 1.000.000 kilométerre. Entőkelési skála: 0-100. A csopon Tűzerő: (offscale) 100 Harchépeesség. 100. Állóképesség: 100 Fegyverzet: Titkos, de becslesok szerinti 1200 lézerűtág. Nagy hatóságú fotontorpedó rendszer, 12 **Kalimhar noutron löveg**, két ionágyu. Válószinűsítő antianyag típusú fegyver. Két léglőnyl harci gép, mely 800 vadászló, 16 fregattból és rombolókból áll Személyzet: 430.000 (matrózok és parancsnokság), 200.000 kommandós 2 Név: **Rexxon** Romboló [Rexxon Warbird]. Eredet: **Uzarr** iperr központ. Trpus. Bírodalmi cirkáló. Darabszám: 90 (plusz tíz építés alatt). Kiterjedés: 600 \* 400 \* 190

móteres egységben. Kiszorítás üresen: 3.6 trillotonna. Kiszorítás maximum: 5.3 trillotonna. Kritikus tömeg: 4095 trillotonna. Meghajtás: Ikoridob egyfázisú ionikus sugárgyaláb vezérmű 18.000.000 trillotonna tolóerővel.



Teljesítmény: maximális sebesség: 0.45 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 1.2 kilométeres minimális kanyarodási faktor. Gyorsulás: 9.28591 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-100. Tűztoró: 20. Harcképesség: 60. Állóképesség: 60. Személyzet: 850 **rexxon**. Történet: Körülbelül 30 éve szerepel a jelentésekben. A **rexxon** terrorista kommandó legfőbb támogató egysége, így nagy szerepet játszik a **Rexxon** birodalom diktatúrájának fenntartásában. Gyors és erősen totyogverzett úrállomás, mely lőzóró vonatkozásában könnyedén felveszi a versenyt az azonos kategóriába tartozó szövetségi csírákkal.

3. Név: Krinder osztály [Krinder class]. Előzet: Taragan ipartelep. Típus: Nagy hatótávolságú fregat. Darabszám: 214. Kitorodás: 125 \* 80 \* 45 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 26.000 tonna. Kiszorítás maximum: 28.000 tonna. Kritikus tömeg: 168 trillotonna. Meghajtás: Propulsion magneto vezérmű 3000 trillotonna tolóerővel.

Teljesítmény: maximális sebesség: 0.35 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 800 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 16.7102 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-10. Tűztoró: 8. Harcképesség: 6. Állóképesség: 5. Személyzet: 165-190 **rexxon**. Történet: A Krinder osztályú hajók a Szövetség Hoolywood osztályú vadászaival szemben totyogverzetileg és manőverezőképeségben is elmaradnak, azonban a **rexxon** gépek számosságát tekintve az ellentét ebben a tekintetben 3:1 arányú túlénnel rendelkezik. A jelenlegi torma a múlt században használt úrrombolók átalaktatását jött létre. A típusjavítás folyamán növekedt a totyogverzetileg ill. a hordozott totyogverek túzóróját.

4. Név: „Crab” rohamhajó [Crab assault fighter]. Előzet: Daggon Kutatóintézet. Darabszám: 900. Kitorodás: 30 \* 28 \* 16 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 110 tonna. Kiszorítás maximum: 140 tonna. Kritikus tömeg: 12 trillotonna. Meghajtás: traginowa loarn buin atomic combuster.

Teljesítmény: maximális sebesség: 0.38 ugrás nélkül (ugrásra képes). Kanyarodási képesség: 100 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 14.7 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-10. Tűztoró: 3. Harcképesség: 2. Állóképesség: 2. Fegyverzet: 2. Személyzet: 3 **rexxon**. Történet: A **rexxon** haditechnika az előző évszázad tapasztalatai alapján jött rá a harc járművek állóképességének fontosságára. Az előzmény ez az effektív, nagy hatótávolságú oltoyovadászgép a Daggon A.I. rendszerből. Egyes elemzések szerint a hajó gyenge manőverezőléi képességgel rendelkezik a meghajtókonfiguráció hibájából eredően, így könnyen álmattanná tehető esetleges közelharc folyamán.

5. Név: Xlon csatahajó [Xlon fighter]. Előzet: Tragan ipartelep. Típus: Rövid hatótávolságú támadó, oltoyovadász Darab-

szam. 8000. Ktorodás: 18 \* 8 \* 7 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 24 tonna. Kiszorítás maximum: 31 tonna. Kritikus tömeg: 3 trillotonna. Meghajtás: Traginowa tripla fotonugárhajtás Mk4.

Teljesítmény: maximális sebesség: 0.20 ugrás nélkül [2 ugrásnál]. Kanyarodási képesség: 9 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 9.34 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 1-10. Tűztoró: 2. Harcképesség: 2. Állóképesség: 1. Fegyverzet: 2. Személyzet: 1. Történet: Főlelmoses harc oró. Nagyobb számban különösen effektív, a **rexxon**nak így lámadási hullámot támadási hullámia halmozva hajtják végre rohamait. Így a romboló oró nagyobb csatahajók olpusztítására is képes egyszerűen a pusztá számosságának köszönhetően (darázsra) omloást pusztít el olven).

**Rexxon** földie-tolopított védelmi berendezések: A következő felsorolás minden olyan alacsony teljesítményű védelmi rendszert nélkülöz, amely hatástalan az **Epic** csatahajóval szemben.

1. Név: T-99 Batla Amtrax. Típus: Feltogverzett földi hajó. Jellemzős: Nagyméretű földi objektum 200\*150 méteres káncorodással, nehőzvegyszerrel és orós páncélzattal olítva. Folszorolva rövidhatótávolságú lézérágyúval és multirakéták indítására alkalmas berendezéssel. Általában az elleneséges létesítmények közelében található. Egyes darabokat bányászati, vagy építkezési munkára alakították át.

2. Név: Miuz - P65 Irányított Lézerrendszér [Guided Laser System]. Típus: Infravörös (doneyér) irányított lézerrendszer. Jellemzős: Alacsony erejű lézérugár, standard pajzsok átütésére különösen alkalmas. Epic típusú gépek könnyedén olionállnak a fegyver hatásának, azonban több közvettlen találat veszélyes lehet alacsony oneróján vagy nem működő pajzsrendszer esetén.

3. Név: Miuz - P1 Irányított Ágyú [Guided Cannon]. Típus: Nagy hatótávolságú magasságl légharító totyogver. Jellemzős: Egyetlen lövés leadására alkalmas computer vezérelt fotonikus lézérágyú. Egyetlen találat bármely pajzs nélkül közlekedő hajót megsemmisít. A P1 típus rendszer a P65-nél sokkal korszerűbb és hatékonyabb, éppen ezért tokozott elővigyázatosságot és a szűkséges biztonsági eljárások betartását igényli.

**Szövetségi Adatbázis** részleg [45679214-4658-Planeták]. A részleg minden egyes ismert égitestről adatokat szolgáltat. Az előzőtől leírásban szereplő bolygók, illetőleg holdak a Szövetségi Flotta javasolt pályáján találhatóak, valamint az egyes küldetések színhelyei lesznek.

1. Az adatok frissítési időpontja: 19119 december 20. Név: Amragan 9. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Boosztás, 12b körzet, Bourdinamikuss rendszer. Típus: M osztály (Föld típusú oltothoridozó). Anyacsillag: Lex Minor. Naptól mért távolság: 196.46 millió kilométer. Korngésési periódus (év): 1.46. Forgási periódus (nap): 28 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs oró: 0.91 G. Átmérő: 19389 kilométer. Légkör összetétele: 63% nitrogén, 29% oxigén, 8% egyéb. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 61C fokig. Éghajlat: Száraz, természetlen bolygó, kovos csapadék. Fő életforma: bennszülött Kranien gerincesek — IQ kb. 50. Népeség: olhanyagolható (egymillió alatt). Általános technikai szint: 3. Politikai hovatartozás: **Rexxon** uralom. Jellemzős: Primitív bolygó a **Raxxon Birodalom** egyik legtovábbi pontján. Eppen ezért igen nagy stratégiai fontossággal bír, emellett a külső védelmi gyűrű kulcsfontosságú pontja. A **rexxon** orók több, mint 80 asztendője olionállás nélkül hajtották uralmuk alá a boly-

gó lakosságát. A bennszülöttet olbszolgamunkára kényszerítették. Magopították a hatalmas radarállomást, mely oltothoridozó lánczeme a birodalom Távolsági Ur-mogfigyelő Hálózatának. A szervezet a környező vidéket több fényévnél távolságban megfigyelés alatt tartja. Területsértés esetén helyi elthoridozóegységek indulhatnak az objektum védelmére.

2. Az adatok frissítési időpontja: 19119 november 24. Név: Tarrun. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Boosztás, 4tc körzet, Highrec. Típus: MR osztály (némiolig oltothoridozó, mesterségesen támegetott). Anyacsillag: Una Hydra. Naptól mért távolság: 203.9 millió kilométer. Korngésési periódus (év): 4.56. Forgási periódus (nap): 74 óra. Holdak száma: egy (Statillilca). Gravitációs oró: 1.47 G. Átmérő: 32452 kilométer. Légkör összetétele: 73% nitrogén, 9% oxigén, 3.1% kéndioxid, 5% széndioxid. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 68C fokig. Éghajlat: anyho sarki területek, viharos oltojárású zónák, magas légszennyezettség (az oltoyogházhatás kemoly problémát okoz). Fő életforma: nincs bennszülött élet. Népeség: betelepült munkások (körülbelül 175 millió). Általános technikai szint: 9. Politikai hovatartozás: **rexxon** irányítás. Jellemzős: Utóbbi két évszázad intenzív ozemanyag-olállítása kemoly szennyezetést hozott létre. A hatalmas nyersanyagioltohelyek tolldozése előtt azonban teljesen lakatlan volt. Nagyszámú szolgáorban tartott munkás dolgozik ombentolon körülmények között.

3. Az adatok frissítési időpontja: 19120 január 15. Név: Starillilca. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Boosztás, 41C körzet. Típus: MR osztály (némiolig oltothoridozó, mesterségesen támegetott). Anyacsillag: Una Hydra. Naptól mért távolság: 205.9 millió kilométer -600.000 kilométer. Korngésési periódus (év): 86 nap. Forgási periódus (nap): 18.5 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs oró: 0.71. Átmérő: 5756 kilométer. Légkör összetétele: 82% nitrogén, 8% kón, 6% oxigén, 4% széndioxid (fagyott). Hőmérséklet-ingadozás: -125-től -14C fokig. Éghajlat: Karbon jégbolygó, nincsenek éghajlati zónák. Fő életforma: nincs bennszülött életforma. Népeség: betelepült munkások, 21 millió. Általános technikai szint: 8. Politikai hovatartozás: **Raxxon** rezsim. Jellemzős: Maga a megostesült geológiai olom! A bolygó gazdagon kínál különböző értékes ásványokat, orcokot és kristályokat, mely torrásokat a **Rexxon Birodalom** teljes egészében ki is használt. A felszín sívá és természetlen, a hold felszínét mesterséges barázák borítják az állandó és intenzív munkálatoknak köszönhetően.

4. Az adatok frissítési időpontja: nem ismert. Név: Potead [Poteadcaquanos Varguma — **rexxon** elnevezés]. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Boosztás, 64G körzet, a Lizar rendszer hetedik bolygója. Típus: NN osztály (nincs bennszülött életforma). Anyacsillag: Ransom. Naptól mért távolság: 3.5 milliárd kilométer. Korngésési periódus (év): 91.7. Forgási periódus (nap): 4.3 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs oró: 5.6 — 3.6 (sarkipontoknál). Átmérő: 38254 kilométer. Légkör összetétele: 98% hidrogén, fémösszetevők. Hőmérséklet-ingadozás: -160-tól -120C fokig. Éghajlat: nagy magasságú totyakony hido-géntolhók turbulens vihára köpenyt alkot a bolygó körül, égóvok nincsenek. Fő életforma: nincs. Népeség: 1200 olomászó **rexxon**. Általános technikai szint: nincs. Politikai hovatartozás: nincs. Jellemzős: Elionséges planéta, melyet a **rexxon**iek egykoron Varguma-nak neveztek el (Egyben ezzel a szóval oltoit azt a környezetet, amit mi, emberek pekolnak hívunk. Az oltoyevés éppen az oltoyposztion oltothoridozó környozetnek köszönhető). A Lizar rendszer leghatalmasabb és legkiválóbb bolygója, olrásli vörös planéta hatalmas atmoszférával. A nagy torgási sebességnek köszönhetően a gravitációs oró majd hatszorosát is olto-



heti. Az arós gázaramlások és legkór falsó részében ciklonokat és hullámokban mozgó folyadéktöbbségeket hoznak létre, míg az ott egy relatív nyugodt zóna húzódik több kilométeres magasságtól egészen a szilárd felszínig.

5. Az adatok frissítési időpontja: nem ismert. Név: **Grand Uzar**, Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Boosztás, 64G körzet, **Uzar** rendszer negyedik bolygó. Típus: **M osztály** (élethordozó). Anyacsillag: **Rancom**. Naptól mért távolság: 139,34 millió kilométer. Köringési periódus (év): 0,89. Forgási periódus (nap): 29,5 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs aró: 1,25 G. Átmérő: 19845 kilométer. Légkör összetétele: nitrogén 74%, oxigén 24%. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 55C fokig. Éghajlat: sarki, trópusi és sivatagi hőmérsékleti zónák, meleg és nedves bolygó. Fő éleforma: **Rexxon**. Népesség: 3,9 milliárd. Általános technikai szint: 10. Polítikai hovatartozás: totalitárius uralom, **Vorgon** (még jó, hogy **nam vagon...**) császár. Jellemzős: A **Uzar** rendszer harmadik legnagyobb bolygója. Az **Omrex** és **Trigar** termékek bolygók között húzódnak meg, és a **Raxxon Birodalom** anyabolygója. Az idők folyamán nagy technológiai fejlődésű bolygóvá alakult, hatalmas megapoliszokkal. Mindezek ellenére egyes területeket sűrű növényzet borít, cylan, amilyen a Földön volt található a jura időszakban 300 millió évvel ezelőtt.

Szigorúan titkos küldetési kivonat (Titkos feljegyzés a hadúrnak elmeve, Ajax admirális, **Radstorm** úrcirkáló)

A soron következő küldetések az **Axt 1000**-es számítógéprendszer segítségével alapos előzetes elemzésen és vizsgálaton estek át. A felsejtett küldetések alapvető fontossággal bírnak a **Szövetségi Flotta** biztonsága szempontjából. Néhányuk első pillantásra talán teljesíthetetlennek látszik, tekintve a pilótára nehezedő magasságtól követelményeket, azonban az ismételt szimulációk és mérések azt mutatják, hogy az összes akció maradéktalan teljesítésére 2,7854% esély van. Három **Epis** osztályú csatahajó áll rendelkezásunkra. Az egyes számú hajó elvesztése esetén tehát további kettő indítható. Ilyen körülmények között esélyeink körülbelül 10%-ra duzzadnak. Csak az **Epis** hajók parancsnakának, Oszályzást szint 24 — A támadást időpont szigorúan betartandó. Kezdet pontosan nulla órákor!

Küldetés száma: 1. Küldetés kódneve: **Át törés** [Breakthrough]. Küldetés célja #1: Sáv megnyitása a **Zonic** bányák övben (**Raxxon** birodalom határvídjén), az esetleges objektumok elpusztításával. Minden allanságú csatahajó foglalkozása és eliminálása, melyet a jelenlétről a **raxxon** örök központilag tudomást szereznek. Küldetés célja #2: Közvetlen behatolás az **Amragan** 9 planétára, és ott a főcélpont, azaz a nagyhatalmú radarállomás betárolásának a bolygó légkörébe való behatolástól számított 122 másodpercen belül. Elhelyezkedés és térkép: A radarállomás az **Uni-836**-os szektorban található, és közel 400 kilométeres körzetben vélik létezőt. Fegyverezéssel és készletek: Kizárólag standard lézerágyú a túlzott üzemanyagfogyasztás elkerülése, és a légkörön belüli hatékonyság növelése érdekében. Emellett a felszerelés tartalmaz vonósugár berendezést a feltöltéssel repülőgépek mentésére, a küldetés hátterét: Az akció a Szövetség számára életbevágó fontosságú. A galaxis egyik legutóbbi részén vagyunk, távol az **Anchor** ponttól (a szövetséghez legközelebbi és ellenséges terület) várakozó hatalmas **Raxxon** flottától. Jelentések szerint az ellenség arra számít, hogy a Szövetség számára az előzetesen meghatározott útvonal járhatatlan az aktív bányászati és az **Amragan** 9-ra helyezett nagy hatósugarú auto-

mate radarállomás miatt. A letapogató állomás viszonylagosan gyengén védett, mindemellett a **raxxon**oknak még egy fontos tényező elkerülte a figyelmeztetést. 42 napos ciklusban az **Amragon** 9 az **Amragon** 8 árnyékába kerül, amely jelenség napfogyatkozáshoz vezet. Tehát pontosan 421 másodpercig a radarberendezés működés-képtelen, így a központilag kitalált és addig folyamatosan kapcsolt is megszűnik. Egy kis egyezményes harcra hajó képes lenne megsemmisíteni a szerkezetet, melyet a napfogyatkozás befejeződné. Ezáltal biztonságos utat nyitna a civil konvoj számára. Esetleges kudarc esetén a következmények végzetesek lehetnek, mivel az ellenség azonnal detektálná a hajóink jelenlétét a térségben. **Raxxon** védelem, erődítmények, osztagok: A legfrissebb jelentések szerint a 7. **Céllagközi Urflotta** őráratotzik a rendszerben. A teljes aránál három csatahajóosztágból, két parancsnoki hajóból és egy fregattból áll. Ezen kívül nagyszámú földi ionágyú és föld-levegő védelmi rendszer, majd nagy valószínűséggel egy erőter generátor a radarállomás környékében és egy fő pajzsgenerátor. Időpont: 34h 30'

Küldetés száma: 2. Küldetés kódneve: **Megsemmisítés** [Wipeout]. Küldetés célja #1: A központi processzor egység (CPU) és/vagy a négy intergalaktikus úrközpont elpusztítása a **Tarrun** bolygó ipari centrumában. Küldetés célja #2: A bányakomplexum megsemmisítése különleges tüzerrel koncentrálna a főtárra bejárataira, a raktárak és az úrközpontok a bolygó központi zónájában. Fegyverezéssel és készletek: Két T40 lézerágyú, valamint vonósugár, amelyet nagy erőjű dupla fotonágyú. Küldetés háttere: A **Tarrun** bolygó a legelőkeljesebb iparosított planéta a **Raxxon** birodalmon belül. Az állított termékek széles skálájából a csatahajók és védelmi berendezések mellett az úgynevezett **blinzertron** kristály a legfontosabb. A kristályt az ellenség a hosszútávú közlekedés enargiallítására használja. A kiemelt egységok alimindálásával megszüntethető az ellenség egyetlen forrása, és egyben alkálható annak kockázata, hogy flottánkat a **raxxon**ok hosszútávú üldözéssel kényeztessék leírda. **Raxxon** védelem, erődítmények, osztagok: Hatékony földi ütegek minden kulcsfontosságú létesítmény környékén, multi-lézerágyúkkal felszerelt tornyok, valamint irányított rakéta indítók. Figyelem! Több osztályú ellenséges csatahajó állomásozik a **Tarrun** központi egység és a kikötők közelében. **Tarrun** és **Stallica** fölött több, mint 30 támadó kell számítani. Időpont: 37h 12'

Küldetés száma: 3. Küldetés kódneve: **Dicsőség** [Glory]. Küldetés célja: A **Raxxon** birodalom totális támadásáról halmozott fel az **Eian** nevű külső bolygó környékén, mely teljes osztag jelenlétéről szerintük van a **Tarrun** planéta irányába. Feltételezhető, hogy az a különítmény önmagában nem elegendő a szövetségi flotta megsemmisítéséhez, de egyes taktikai tanácsadók véleménye szerint a **raxxon** egység majd mindent megtesz, hogy hajóink haladását lelassítsa. Legfőbb védelem biztosítandó a következő egységeknek:

- Elelemellátó és -termelő hajók.
- Üzemanyag- és ásvány szállító uszályok
- „**Mars**” hadianyag-utánpótló egység

Amennyiben a **raxxon**ok tudomást szereztek az **Amragan** 9-at ért támadásról, akkor lényegesen komolyabb allanságos árak összevonására és komolyabb összecsapásra kell számítaniunk. Fegyverezéssel és készletek: Minden fegyver üzemképes és feltöltött állapotban van. Küldetés háttere: A **Tarrun** ipari központ megsemmisítését követően flottánk egészen a rendszer határainak elhagyásáig nem képes tétlenség megkezdésére, így a Szövetség egységei három

órán késztül szabadon szabozhatóak. A „**Battle Axe**” csillaghajó megfigyelő kódolt **raxxon** adás birtokába kerültek. [Szükségállapot] Biztonság ülése a „**Battle Axe**” szövetségi csillaghajón. Az utóbbi támadás bebizonyította flottánk sebezhetőségét, ezidáig többszázszor amiből veszítette életét, és az ellenség további megerősített támadást tervez. [Ajax parancsnok tanácsa: hoz imézett javaslatot]. Tekintettel az egyre súlyosbodó helyzetre, és arra a tényre, hogy a **Raxxon** Birodalom számára pontos pozícióink és lehetőségeink üticélünk is ismeret, flottánk az ellenség területére történő belépés óta a leg súlyosabb veszedelem elemez. Vadászosztágnak komoly veszteségek árán tudták csak védelmezni a civil konvojt, mely szinte szabad prédát jelent a **raxxon** támadók számára. Véleményem szerint ilyen körülmények között nem vagyunk képesek biztosítani a polgári lakosság védelmét, tekintve a támadások számosságát és méretét, éppen azért egy javaslatot szeretnék a tisztelt tanács figyelmébe ajánlani. Javasolnám, hogy harcosaink vonják el az ellenség figyelmét a polgári hajók támadása előtt. Számos vadászgépet veszítettünk már a konvoj védelmének érdekében, mivel ezeket az aszközöket nem védelmez, hanem támadásra tervezték. Offenzíva esetén a gépek kamatoztatni tudják magas fölényüket a sebesség és manőverezés területén. Elképzelésem szerint a **Raxxon** Birodalom szivél célzó nagyerőjű támadással egységeink döntő csapást mérhetnének ellenfeleinkre. Elméletlem szerint a Szövetségi Flotta és szolgáltató hajói egy váz típusú védelmet hátrahagyva leválnának a civil konvojról, és a **Raxxon** lördeszor, a **Uzar** világ irányában haladnának tovább. Jelentések alapján a **Torky** 5-nél összegyűjt ellanságos flotta a polgári konvojt támadással fenyegeti. A **Uzar** rendszer megtámadásának marész húzásával és a **Raxxon** Birodalom központjának lenyegetésével véleményem szerint az allanságos flotta rákényszerül az anyabolygó megsegítésére. A **raxxon**ok naprendszeri támadóink gyakorlatilag teljes védelem hiányában hagyták al, mivel a hátszögöt erő esetleges csapást nem tartották valószínűnek. Ez az nagy hibát követtek el. Az elmondottak következménye, hogy a polgári flottánkat esély adatik a megmenekülésre, amennyiben az ellenség legtöbb erőit az anyabolygó védelmére irányítja át. Mélyen tisztelt Tanács, a törv. amállyal afóállok, természetesen nagyon kockázatos, bórnyeli hiba a teljes polgári flotta megsemmisüléséhez vezethet, azonban siker esetén biztosítana több, mint 60 millió ember szabad távozását a szupernova és a **Raxxon** Birodalom fenyegetése alól.



Küldetés száma: 4. Küldetés kódneve: **Célpont** [Blastobjective]. Küldetés célja: A **Uzar** rendszer hetedik planétájának, a **Potlead** **Magma** Agyujának somlegesítőse Elhelyezkedés és térkép: Az ágyú a behatolási ponttól 3,254 kilométerre északra a **Hidrogén-Tengár** partján vonuló hegyhatlan helyezkedik el. Fegyverezéssel és készletek: Új fegyver kerül felszerelésre az akció megkezdésekor, az **apikus neutronágyú**, mely képes 200 méteres tritium falak és hegyoldalak átütésére. Küldetés háttere: A firtódt **Magma** Agyú a **Raxxon** Fej-



lesztől Testület talan legkiemelkedőbb terméke, mely a **Lizar** löbolygó védelmi gyűrűjének fontos részét képezi. A fegyver hatalmas, több mint 14 kilométeres kupolája messze meghaladja bármely vulkanikus hegység magasságát. Ezen belül egy nagyméretű elektronágyú halál a bolygó légkörének felső, üszőbe. Maga a fegyver az égést belső magjából táplálkozik, melynek természetes energiája elegendő kilenc osztagú pusztító sugar létrehozásához. Az energiasugár utat tör a sűrű atmoszférán keresztül, majd egészen a **Lizar** rendszer határáig utóképes morad. A több ezer megatonnas rombolóerőnek semmilyen hajó nem képes ellenállni, így ez a feladat a fegyver képes semmissé tenni a teljes **Szövetségi Flottát**, mielőtt az az ellenség birodalmának határához érne. Eppen ezért, mielőtt a civil konvoj látóvonalán belülre érkezik, egy **Epic** osztagú csatahajó vezetésével hatástalanítjuk a **Magma Agyut**. Támadáshoz szükséges adatok: **Potead** felszín minden közönséges harcászati eszköz számára megközelíthetetlen. Azonban az **Epic** csatahajó ellenáll a viszontagságos körülményeknek, és az összes repülési módokat felhasználásával manőverezhető marad. A gravitációs erő a hajóttestet 8.000 kilométeres sűrű atmoszférán húzza keresztül, mely annak 100.000 C fokos felmelegedéséhez vezet. A **rexsoni** leszállások egytől egyig erős hőpajzsos ellátott rakétameghajtású szondákkal történnek, amelyek egy precíz kalkulált leszállást pályán érik el a planéta felszínét, csakúgy, mint az általunk majdnem elindított **Epic** egység. **Rexsoni** védelem, erődírmények, osztagok: Az atmoszférán zord tulajdonságainak következtében közönséges **rexsoni** vadászok bevetésének a legkisebb esélye is kizárt. Számolni kell azonban földi erődöt léghajókat multirakéta- és lézerrendszerekkel, főleg a célpont környékén. A bolygón továbbá különleges **Amtrack** vadászokból álló elhárító légli állomások, s ellenállásukra szintén a **Magma Agyu** környezetében számíthatunk. Az offenzíva lebonyolítását követően nagyon valószínű, hogy **rexsoni** oldalról a **Szövetséget** érő összevont támadást hajtának végre. Ebben az időpontban a polgári konvoj csupán kétszázmillió kilométeres távolságban lesz az ellenség anyahajójától, **Lizar**ól. Eppen ezért minden hajó egysége vörös riedő érvényes a **Magma Agyu** megsemmisítése után.

Küldetés száma: 5. Küldetés kódneve: **Galaktikus Vihar** [Galactic Storm]. Küldetés célja: **Lizar** környéki ellenséges hadiflotta maradványainak felszámolása. Elhelyezkedés és térkép: Lokál Galaktikus Boszúság 64G körzet. Fegyverezéssel és kiegészítéssel: A raktáron lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Feltételezhetően a **Magma Agyut** ért támadás után minden mozgósítható erőt a **Szövetségi Flotta** heladói irányában mozgósítanak. Harci egységeinknek tehát lokális számú **rexsoni** rombolóval és **fregattal** kell majd larkasszatot nözniük, nem beszélve a nagy számú egységű vadászgépekről, melyek pontos száma eddig ismeretlen. További adatok szerint a **"Birodalmi Örök"** néven ismert csatahajók is hadrendbe állnak. Ezek a csillagközi vadászok, melyek többszáz ávon keresztül megtartották logyózhofotolenséget, a **Rexsoni Tanács** közvetlen védelmét szolgálják. Az **Epic** osztagú hajók az ellenséges flotta fő részét rohamozzák, míg három csillagközi vadászközpont áll osztag a szélső szárnyokra már csapat. A **Szövetségi** körülbelül a **rexsoni** rombolók ellen indulnak majd, míg minden lennmeradó tűzért az anyahajók elpusztítására koncentrálunk. Az ellenség több, mint 60%-ának aliminálása biztosítja a totális és végleges győzelmet. **Rexsoni** védelem, erődírmények, osztagok: Az ellenség a naprendszerben állomásozó minden mozgósítható

lesztől csatához. Egyes analízisek alapján a teljes szám meghaladhatja százat! Nagy hatótávolságú elfogóvadászok: 40. **Rexsoni** rombolók és fregattok: 10. Figyelmeztetés: Az ellenség bármely időpontban támadást intézhet a **Szövetség** ellen, ezért a teljes flotta megérkezése előtt szükséges a maradék ellenséges helyi egységek teljes felszámolása!

Küldetés száma: 6. Küldetés kódneve: **Boszúság** [Retaliator]. Küldetés célja: A **Nagy Rexson Birodalmi Irányító Központ** és a **Lizar Kormány Komplexum** teljes elpusztítása. Elhelyezkedés és térkép: A **Rexson Birodalmi Irányító Központ** a **Lizarico City** nevű központi metropolisban található. Minden kommunikációs összeköttetés erről a ponttól indul, tehát a célpont behatárolása nem bonyolult feladat. Fegyverezéssel és kiegészítéssel: A raktáron lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Az ellenség irányító egységének és kormánytűzőlőnek gyors és teljes megsemmisítése, ezáltal elkerülve egy esetleges hosszútávú **rexsoni** bosszút és egy kiterjedt galaktikus konfliktust. Mikor az emberiség letelepszik az **Ulysses VII**-en, egy új rend vozi kezdetét a **Galaxisban**, mely a béke megteremtésével kezdődik majd. **Rexsoni** védelem, erődírmények, osztagok: Eddig nem ismert.

Küldetés száma: 7. Küldetés kódneve: A **Harcok Harca** [Mother Of Wars]. Küldetés célja: Az emberi flotta megmentése a teljes megsemmisüléstől az eddig feljegyzett történelem legjelentősebb úrcsatájában. Elhelyezkedés és térkép: **Hydradon** 12 nagy holdjal kozmikus keleti irányban 12 milliárd kilométerre a **Lizar** bolygótól. Fegyverezéssel és kiegészítéssel: A raktáron lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Az ellenség érkezése elkerülhetetlen. A teljes **Rexson Birodalom** seregeinek **Szövetség** elleni összehangolt rohamát a két óriás csatahajó vezeti. A győzelemhez fűzött reményeink igen csekélyek, de talán az összecsapás megmenheli az emberiség maradék részét, és talán lesznek, akiknek ez a csata az emlékeiben örökké lennmerad. **Rexsoni** védelem, erődírmények, osztagok: 2 birodalmi óriás csillagközi csatahajó, 40 **rexsoni** romboló, 140 **herc** fregatt, 200 nagyhatótávolságú elfogóvadász, 1000 kishatótávolságú elfogóvadász.

Átmeneti Küldetés — A végső összecsapás sikeres kimenetelét követően. Küldetés száma: 8. Küldetés kódneve: Az **Új Rend** [The New Order]. Küldetés célja: Az ellenség rendszerét elhagyó **Szövetségi Flotta** kísérete és védelme.

#### Meghatározások

**Trillotonna**: Egy űrben elhelyezett test relatív tömegének meghatározása. Egy trillotonna 100.000 tonnának felel meg.

**Foton**: Fénykvantum, a fény és általában az elektromágneses sugárzás elemi részecskéje. Alapegység, amely a fény intenzitásának mérésére szolgál. Az energiasugárzás véges adagokban, kvantumokban történik. A fény kvantuma a foton.

**Plazma**: Az anyag negyedik helmezállpota, ahol az atomok ill. molekulák ionos állapotban vannak. Megfelelően nagy hőmérsékleten minden anyag plazmává alakul. A plazmában a pozitív és negatív töltéshordozók száma megegyezik, így az hifelet elektromosan semleges. A leírásban említett fegyvereknél az energiasugár is ilyen állapotba kerül. Az ionrakéta kémiai égéstermék helyett plazmát lövel ki

lon. Pozitív vagy negatív (nem semleges) töltésű atom vagy atomcsoport. **Proton**: Az atom pozitív töltésű részecskéje. **Fénysebesség**: 299.734 [kb] kilométer másodpercenként. **Fényév**: Egy földi évig haladó fény sugar által megtett út.

**Aeon gigaév**: Egy milliárd éves időtartam.

**Szupernova**: A szupernova a csillagok óriási erővel robbanó típusa, mely nukleáris szintézis útján jön létre. Az állapot a csillag fejlődése során azért következik be, mert az égést hirtelen annyi energiát termel, amennyit már nem képes az aleacsony hőmérsékletű környezetbe továbbítani. Ilyenkor a csillag fényessége annyira megnő, hogy az lefűlműlja egy teljes tejútrendszerét. Az általunk behatárolt univerzumban minden egyes másodpercben szupernova robbanás következik be.

#### Billentyűzetkódok játékon kívül:

'Space': A szöveges és grafikus képernyőt átugrása  
'Esc': A szöveges és grafikus részek átugrása

#### Billentyűzetkódok játék közben:

'F1': Kilátás előre  
'F2': Kilátás hátra  
'F3': Kilátás balra  
'F4': Kilátás jobbra  
'F5': Külső intelligens kameraállás (Beállítja a megfelelő szöveget, és megkeresi a mozgócélpontot)  
'F6': Hátsó külső kameraállás  
'F7': Kilátás előre műszerfal nélkül  
'F10': Távolsági célpontkeresés

#### Irányítás egérrel:

**Bal gomb**: Gyorsulás (gombot elengedve lassulás)  
**Jobb gomb**: Tűzelés  
**Mozgatás balra**: Kanyarodás balra  
**Mozgatás jobbra**: Kanyarodás jobbra  
**Mozgatás előre**: Zuhanás  
**Mozgatás hátra**: Emelkedés

#### Irányítás joystick-kel:

**Tűzgomb**: Tűzelés  
**Mozgatás balra**: Kanyarodás balra  
**Mozgatás jobbra**: Kanyarodás jobbra  
**Mozgatás előre**: Zuhanás  
**Mozgatás hátra**: Emelkedés

#### Irányítás billentyűzetrel:

'Return': Fegyvertípus választás  
'Space': Tűzelés  
'Alt': Gyorsulás (gombot elengedve lassulás)  
'P': Pause (Szünet ki/bekapcsolása)  
'S': Elterítő pajzs ki/bekapcsolása  
'F': Az üzemanyagutánpótlás begyűjtése  
'T': Célpont becserkészése (csak "cobalt" típusú legyverő)  
'Help' (PC: 'Home'): Célponthoz vagy anyahajóhoz irányít  
'D': Kétfázisú poligonresztetesség-szabályzó  
'Esc': Kétszeri megnyomása a küldetés lezárásával egyenlő  
'Enter': (Numerikus billentyűzet) Segítség a fegyverek és az üzemanyag újratöltésére  
'Balra': Kanyarodás balra  
'Jobbra': Kanyarodás jobbra  
'Fel': Zuhanás  
'Le': Emelkedés

**Pályakódok**: **Urga**, **Cepheus**, **Apus**, **Corvus**, **Caelum**, **Fornax**, **Cetus**, **Pixls**, **Musca**

• Jean

# Bloodnet



Lilás lett a cybertér, jaj hova is tettem,  
 Azt a kicsi csatlakozót, amibe a deckem  
 Dugtam.  
 Éjtökelt ez a hatalmas nagy jegecske,  
 Mint egy tűzgyökeres afrikai menyecske.  
 Csapatársam igen hamar flutline-ra is  
 vágta,  
 Én is olyan lettem, mint a töltött buktá.

Remeveltünk, megint remeveltünk. Mi fej-  
 lezhetne volna ki tömörebben a vissza-  
 visszatároló **cyberpunk** érzésünket, mint ez a  
 pár fentl sor. Az utóbbi időben egyre gyak-  
 rabban tér vissza. Lásd pl. **Syndicate**.  
 Összességében a többi, hasonló alapú  
 gémet, egész kerek énték jön ki, viszont  
 hogy ezek mennyire tudják megadni a  
 cyberpunk feelingjét, nos, ezzel az ered-  
 ménytel kevésbé lehetünk elégedettek. Ott  
 van ugyan a **NEUROMANCER**, de azért  
 nem mindenki kapcsolja be magát az EGA  
 és a spoaker örömeibe. A **Cyberdreams**  
 termékei nagyrészt megelégtettek ennek a  
 szempontnak, hiszen az céluk is volt, a  
 mostani **Microprosa** fejlesztésű  
**BLOODNET** szintűgy.

Egy kis furcsasággal! Ugyanis itt egy  
 vámpiros bácsival (magyarul egy vörös  
 vámossal — **CoVboy**) kell vígítségvenedni  
 pár óra aktív játékot. Kettős a feladat: a  
 nagy-nagy cél részleges megvalósítása, és  
 emberi mivoltunk visszaszerzése.  
 Sajnos kifejlesztettek a gamához egy új  
 szerepjátékrendszer, ami az egyik legpri-  
 mitívabb és legborzisztóbb mind közül.  
 Hogy lehet, hogy valaki azt hiszi egy másik  
 értelem játszához szükséges egy új rend-  
 szer, amit természetesen mindenkinek mag  
 kell ismernie, aki ott játszana, és természet-  
 esen 90%-ban módosítani kell minden  
 egyes újabb érához. Az igazat megvallva  
 nagyon sok ilyen ember van, mégis, ennek  
 már nincs nagy jövője. Ez még nem sok  
 embert zavar, csak hogy annyira nem ér-  
 tett az egészhez az RPG-rendszer királoja,  
 hogy a harc rendszerét egyes esetekben  
 játszhatatlanná tette. Igen valószínű, hogy  
 egy mozi figurát 30-40 lázerpuska-lövés-  
 sel le sem lehet teitenni, és a kivilar maxi-  
 málisan véd még a lázer és egyéb hullám-  
 alapú fegyverek ellen is.

A **Ransom Stark** nevű löszetapló képessé-  
 geli kétféle módon határozhatjuk meg, az  
 egyik az **UHM**-ből elerjedt teszt, a más-  
 dik meg a gyorsgenerálósos. A karakter ge-  
 neitálásakor vagyunk ezt figyelembe, hogy  
 csapatot is alkothatunk majd, ahova  
 jobbnál-jobb lickókat pakolhatunk, így a  
 legösszerűbb egy magas HP-jú gyilkoló-

gép, a csaták könnyítése és túlélése céljából  
 (ugyanis ha egy csatában **Ransom Stark**  
 hal meg, akkor viszlát). Végül elosz-  
 talunk még 20 pontot 5 képesség között,  
 figyelembe véve, hogy egy képességre  
 max. 10 mehet. Nem árt felhívni a figyelmet  
 arra, hogy az így alkuszott karakter legtöbb  
 esetben a csapat leggyőrebbje lesz, magas  
 értékek tekintetében. Note: vámpirságunk  
 növekedése folyamán egyre jobban nő a  
 HP-nk, az erőnk és kitartásunk.

Ott vagyunk **Deirdre Tackett** leldűt labora-  
 tóriumjában. **Dr. Van Helsing**, aki a várost  
 uraló **TransTach** egyik vezetője és vámpir-  
 lordja is egyben, tőlünk szerzte meg  
**Deirdre Tackett** címét. Ez a nő jóbarátunk,  
 aki egy agyi implantációval a **Hopkins-Brie**  
 szimptománkból is kigyógyított (ez akkor  
 lép fel, ha valaki túl sokáig van a notben,  
 és annak hatására a valóság sokszor  
 ésszesemódik egy cyboriteres káppal),  
 olyan zsenilát programot csinált, hogy  
 még nevet is adott neki, **Incubus**, a nonp-  
 luszuira jögtörő. Viszont **Van Helsing** is  
 meg szeretné ezt az anyagot kaparinteni,  
 tehát elkezdett **Deirdre** címe után kutatni,  
 és mi ebben segítünk is neki; **Tackett**-et  
 elkapták, viszont az **Incubus**-t valószínűleg  
 még nem.

Ha a nyilat a felső sorba visszük, megjele-  
 nik egy menü, ahonnan szép sorben alme-  
 nüket is előhozhatunk. Van egy piros és  
 egy zöld csik is. A piros vérszomjunkat jel-  
 zzi, ha 100%, akkor a legközelebbi embert,  
 azaz egy csapatársat fámád le, és ől meg.  
 Ez általában több más csapatárs vesztesét  
 is maga után vonja, hiszen az ötlet nem na-  
 gyon lepszik nekik, hogy legközelebbi ők is  
 a szomjas **Ransom** áldozatává válhatnak.  
 Ha nincsen vándús csapatársunk, akkor  
 meg **GAME OVER**. A zöld emberi mivoltunk  
 mércéje, ha 0, akkor egy szép kép kíséretét-  
 ben vége a nótának. Az idő előrehaladtával  
 is csökken, ennél sokkal pusztítóbb hatású  
 viszont, ha emberekre vadászunk.

A **COMBAT** menüben a **QUICK** és  
**DESCRIPTIVE ATTACK** között a külön-  
 ség a gép szövegelésében van, **DESCRIPTIVE**-ben a HP-kat és sabzéseket  
 automatikusan kilirogatja. A **BITE** az, ami  
 kb. 10%-kal leviszi a **HUMANITY** pontot,  
 de előnye az, hogy nem vámpír ellenfelet  
 azonnal megöl, az az eselleges társai sem  
 loznak rántámadni. Csata alatt újabb  
 menü jelenik meg, feltéve, hogy a  
**DESCRIPTIVE** módban vagyunk:  
**ISSUE ORDERS** — Parancsokat ad egy tag-  
 nak, további elmonú:

**ACQUIRE TARGET** — Célpont kijelöl-  
 lése, majd a célzott testrészt, a **BODY**-  
 val nem adunk meg konkrét testrészt,  
 hanem véletlenszerűen választja ki a  
 gép a sobzett részt. Vámpírok eseté-  
 ben cévekkal a **TORSO**-ra kell célozni.  
 Az eredő HP-ból is levonunk egyes  
 testrészek támadásával.

**DEFEND POSITION** — Védekezünk.

**FREE COMBAT** — A gép szabadon ki-  
 választhatja a karakter cselokvésének  
 menetét.

**MANEUVER** — Mezgás a megadott pont  
 felé.

**BITE** — Csak vámpírekkel, lásd a  
**COMBAT-BITE**-ot. Másik vámpír és  
 kibergok ellen ártalmatlan

**USE ITEM** — **Doppelganger** és **mirror**  
 master használata, feltéve, hogy még  
 nem volt használva a csata alatt, és a  
 karakter tárgylístájában van.

**RETREAT** — Visszavonul, mint a  
**GENERAL RETREAT** — **CHOOSE**  
**CHARACTER TO RETREAT**.

**CHOOSE WEAPON** — Három fegyver-  
 hely közül a választás. Az első a bio-  
 legyver, a második és harmadik a két  
 kez.

**EXERT WILL** — Vámpírok akaratukkal  
 lebéníthatják az embereket.

**VIEW STATUS** — Ha saját emberünk,  
 behozza a karakterlapot, és ha skajjuk  
 a tárgylístát is. Ellenfél esetében kiírja,  
 hogy mivel támad és hány HP-ja van  
 még.

**RETREAT** — A **GENERAL RETREAT**-tel  
 azonnal visszalépünk a helyszínről az  
 előző helyszínre, feltéve, hogy az el-  
 lenfelek is jóindulatúak felénk.

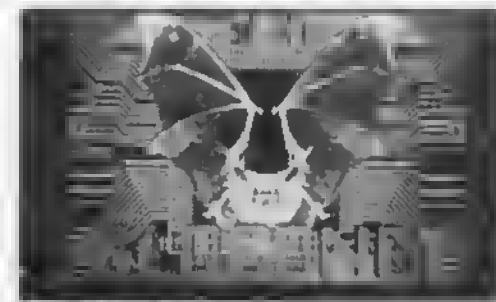
**QUICK COMBAT** — Atkapcsolunk gyors  
 harcra.

**VIEW** — több lehetőséget kínál. A **NEW**  
**YORK MAP** segítségével utazgathatunk  
 motrón az egyes helyszínek között, ami-  
 két piros háromszögek jelölnek. Egy pi-  
 ros háromszög kijelölése után egy leger-  
 dülő listából választhatjuk ki a pontos cí-  
 met, mivel egy háromszög több helyszínt  
 is magában foglalhat. A **SEARCH** menü-  
 pont és lel órá játéklőd segítségével a  
 helyszínen elrejtett tárgyak előkerülnek,  
 feltéve, hogy az **OBSERVATION** pont  
 elég magas. Az **EXAMINE** használatához  
 nem árt egy tárgyat kézbe (nyílrá) venni,  
 mert csak ekkor funkcionál. Az **USE**  
 szintén. A **LOCATION**-nel a helyszín egy  
 általános jellemzését kaphatjuk meg.  
**A PARTY** nem sok lehetőséget tartalmaz.  
 a **REST**-et és a **DISMISS**-t. Vámpír  
**Ransom**-unk csak úgy tud pihenni és  
 gyógyulni, ha a helyszínen egy koporso  
 is van földdel körbevéve. A többiek akár-  
 hol. **DISMISS** hatására minden nála lévő  
 cucc a földre kerül, a karakter meg  
 vissza eredeti helyszínére. Lahet, hogy  
 ezután is csatlakozni fog hozzánk, de  
 van aki csak egyszer dolgozik valakinek,  
 vagy egyszerűen elege lett belőlünk (pl.  
**Rymma Fizz**).

**OECK** — **ENTER CYBERSPACE**. Ha  
 deckünk felszerelése teljes, és a hely-  
 színen van cybertér csatlakozási lehetősé-  
 g, vagy binokunkban van a kíséreteti  
 dírtlufuggetlen pont. A **DECKING UNIT** —  
 használatához kell egy doboz, fedőchip  
 (**CLOCKING**), navigátorchip (**LOOKER**),  
 lélekdoz (**SOUL BOX**) és memória. Le-  
 hatóság van még az ún. kivonatok  
 (**ESSENCE**) betöltése, amik gyakorlati-  
 lag hardware-es azonosítóként funkció-  
 nálak. Az egyes filo-okat is a **DECKING**  
**UNIT**-ban nézhetjük meg, olvashatjuk el,  
 és tölthetjük le. Memóriában a legjobb a  
 32 TB-os chip (!), lélekdozoznak a sar-  
 kány, fedőchipnek a negyes szintű. A  
**LOOKER** chipet nem kell fejleszteni

A **COMPUTER**-nel visszajátszhatjuk a már  
 elhangzott párbeszédet (igencsak hosz-  
 nos és egy csomó időnkelt megspórolhatja).

megnézhetjük a jelenlegi pénzadásunkat, és lehetőség van egyes kapcsolataink leoldozásra is (itt csak induláskor lehet szükség).



Jobb gombbal az egyes heverő tárgyakat szedhetjük fel (mind szürke), majd *Ransom*-ra kattintva be is rakjuk a hálózatkba. Kétszer jobb gombbal a helyszínen lévő emberokról többet tudhatunk meg, bal gombbal beszélhetünk is velük. A középső gombot háromszor lenyomva, majd kétszer lefelé húzva az orunkat is megpriskolhatjuk. Ha az egereket a zsinórnál fogva nagy sebességgel felpörgetjük, majd nokivágjuk a monitornak, érdekes jelenségekben lehet részünk, és a szemünknek is jól tesz. Orétről kull egerek esetében sok kicsi, de határozott ütest mérjük a kemény képernyőre. Többéves kutatómunka eredményét közzétűk most le.

Ha a képernyő aljára clickelünk jobb gombbal, portrék jelennek meg, és valamelyiket kiválasztva az adott figura tulajdonságait vehetjük szemügyre, az akkor megjelenő **INVENTORY** gombbal pedig a csapat tárgyait. Sok furcsa kocka van a tárgylistán belül, az oldónál test mellett. A felső bal a fejvalók helya (pl. slak, napszemüveg, **WRATH RAY** boszorelve), a felső jobb a felsőtestre borítandó páncéloké. Aló különböző plecsniket lúzhelünk, pl. **LAPEL PIN** a Belső Szentélyhez, **TT BADGE** a TransTech HO-höz. Ez alatt, és ezzel tükrsen a másik oldalán végleg implantációt helyez el a sebász. Még lejjebb a fegyvereknek jut hely. Van fegyver, amelynek mind a kettője szüksége van, de ez nem sok vizet zaver, ugyanis egy körben csak egy fegyvert használhatunk... Az utolsó előtti kockapárol a lób helyett felszerelt szűszmütők foglalják el, legalul pedig a lábra szerelhető páncélok (pl. kevlar naci) van hely. Az egész testet babóiló **KEVLAR COVERALL**-t a felsőtest kockájába kell elhelyezni.

A **USE** és **EXAMINE** mellett egy **JURY-RIG** is van, ami barkácsolásokat tesz lehetővé, feltéve, hogy van nálunk **JURY-RIG KIT**, gyógyszerek és kapszerek esetében **PHARMACEUTICAL KIT**, valamint pái össze-szétcsomagolható alkatrész, így kell majd összehoznunk többet között pl. egy záinyitól szerkentyűt vagy egy **INERTIAL SUIT**-ot.

A XXII. század elejére a kábilósszor szerepe igencsak megnőtt. Az utazást és kikapcsolódást biztosító levek mellett az olyan kőb-szerek dívnak, amiket leginkább doppingnak nőzhet az egyszerű halandó. Erőt, energiát, koncentrációkészséget biztosítanak ideiglenesen, de ehhez az előnyhöz sem juthatunk ingyen. A lúladagolás az egyik legsúlyosabb veszély, a max HP az elodetnek 10%-o lesz, a jelenlegi meg 1. A következő szereket tartjuk említésre méltónak (bár jóval többfajta van a gémben):

**RED LIFTER**: Erőt növeli kb. hússzal;  
**HERO MAKER**: +HP-t ad;  
**BREATH**: Erzék (OBSERVATION) élességének növekedése;  
**PSILO BLOSSOM**: Inkább csak kikapcsolódásnak jó;

A fegyvereket 6 csoportba lehet osztani, ahogy ezt a karikaterlap is mutatja. A **MELEE** csak ökölharcra és karóvetések (vámpliongetás) vonatkozik, a **FIREARMS** a lefűrészt csövű puskától a géppisztolyig minden löportöltényes fegyverre, a **HIGH-TECH** pedig a lézales, lehőzajobbanítás (**WHITE NOISE BLASTER**), lőngszóró (**FLAME THROWER**), szinusz- és nanofegyverek (**SINUSOID**) valamint a bzzzzzzulós (bzzzzzzulós) (**BUZZSAW**) képességáldot mór. **BIO-TECH** fegyverek sajátossága, hogy értékük egy másik tulajdonság (pl. **WILL**) is létfontosságú hatásuk kifejtésében, alacsonyabb **BIO-TECH** képesség esetén pedig az a képességünk akár csökkenhet is, tehát csak óatosan, **BLADES** alá egyedül a szent lélekpenge lartozik. A robbanó gránátok közelése **EXPLOSIVE** néven vonul fel a listára. Az **EMP** gránát elektromos zavart okoz, az **ELECTRIC STORM** elektromos viharoket okoz. A **WEB GRENADE** mozgásban, a **FLASH GRENADE** látásban gátol (és vámpírokon jobb a hatása). Végül megjegyeznénk, hogy a szent fegyverek (lélekkaid, szenteltvíz, keioszt, keio) sebészes és hatása erősen függ a **FAITH** értékünkétől.

## A CYBERTÉR

A forgó alekzet lélekdobozodtól függően néz ki, először egy kis ólomkatona, e végén meg már egy sáikony. Leggyakrabban egy lyukas hasú, fényes figura jelenik meg, de a cybertör **FATS**-a, neki kell megadni a megfetéő kódot, ha egy **KUT**-ba el akarunk jutni (**WELL** — Inlo tároló szob). Más figurákkal a beszélgetés ugyanúgy zajlik, ahogy a normális játéktérben. Piros gombok jelölik a file-okat, azokat felvéve, és jobb gombot lenyomva, majd a **DECKING UNIT**-ot kiválasztva többet is megtudhatunk róluk. Ebben a jobb gombbal előhúzott menüben van a cybertérből kilépés pontja is. A legtöbb ciberés helyszínről lefelé lehet kijutni, vissza az általában üres adolkóztí torba jához csak ritkán van valami lényegesen érdekes).

Ott tartottunk akkor, hogy állunk a labor hídeg kópadióján. Szedjük össze amit látunk. Ha valóki akoi, kipróbálhatja a cyberteret, de alacsony **CYBERSKILL**-ek esetén ezt még egy kicsit halasszuk. Két részre bontottuk a leírás magyát, az első az evilági teendőket, a második a cybertetteket ecseleli. Sok olyan esemény van, ami egy másik valóságban eredményre épít, ilyen esetben szólnak.

## A GAME

Ilyen kore reggel mit is szokunk tenni? Nézzünk el lőrzshelyünkre, az **Abyss** nevű lvodába, hátha ott lézeng egy-két haver, zsoldos vagy részeg. Esetleg a sör kúja a vámplilzmus gondjait is (nem csak azt — **CoVboy**). Aloni lista a bérelhető fiókókról, illetve előnyekről és súlyos hiányosságokról (ha van ilyen):

**NIMROD 7** — Szinte mári kiborg, lipikus bérnyilkos. Erő, hápé 100, hit (**FAITH**) 1, először viszonylag olesó is, ám a legnagyobb gond vele az, hogy szinte mindenhol utálják, és minket se fognak különben tekinteni, ha vele együtt mutatjuk magunkat. 15 rongyért már e mlenk is.

**SLASH McLACHLIN** — **FIREARMS 97**, **BRIBERY 96**, **OBSERVATION 98**, **LOCK PICK 96**, elég drágán adja magát.

**KYLE AVERY** — **STR 99**, **EXPLOSIVES 97**, **BRIBERY 96**

**MAX BAX** — **STR 95**, **END 94**, **MELEE 96**. Ez e mi kedvenc bérencünk, 4.500-ért és a tudalért, hogy a gonoszt lrtja, szívesen beáll hozzánk ez a kis káivnista melék.

**FANTAS GOULAKAS** — (Ezt Gulyásnak hívták, csak cyberosította a nevét —

**CoVboy**) **STR 97**, **MELEE 99**, **BLADES 93**. Allandóan azon vigyorgo, hogy nem is olyan rég ellonunk bálokk fel, egy kis kivégzésre. Olesó, elég megbízható, csak sokat dumál.

**LEEZA 5 EAGLES** — Jó **FIREARMS**, de egy **WHITE NOISE BLASTER**-t is kér a 10 kilón felül. Ha állunk *Marida* *Armandával* beszélni, ő is beszél a harcba segítségkérni (*Armandának*).

**ZARAH AVIATRIX** — **PICK POCKET 97** (?) — az a köpesség mikor jön elő a játék során?); **HI-TECH 95**, **BLADES 98**. Kellom larsaság.

**BONTON HIMISHAKO** — Pár diogét (5 lod lifort), **AGILITY 93**, **BRIBERY 95**, **MEDIC 98**.

Vannak itt speciális szeleplők is, ezek közül a legkevésbé érdekes számunkra a bar-tulajdonos, aki csak a szokásos bunyóinkról akar lebeszélni a kocsmán belül. *Cisco Alvarez*, egy legendás cyberpéros egyik tagja, szintén itt tong-leng, az egyik lépésén csúszlvo. Egy taccsio végett adatknyuszi (önkéntesen így loidítottuk le jó hangzási elsődüendünek tekintve a **DATA ANGEL**-t, noha az **ANGEL** szó sommilyen értelemben sem jelent nyulat) (Hacsak nem vonunk párhuzamot *Roger Moore* és a *Playboy* magazinban róla megjelenő botrányos cikk között — **CoVboy**), a megmentésben lesz majd szerepe társával, *Hakim*mel együtt. Ugy gondolja, hogy ha *Hakim*ot rábeszéljük, akkor beszélni, *Rymma Fize*, a *Fize* házaspár nőnemű tagja viszont azonnal csatlakozik, ha megkérjük rá. Ezonkívül almondja, hogy *Garrick*, a férje, az *Electric Anarchy* nevű bandának dolgozik jelenleg, de ho kell, ő is biztosan segítene. *Rymma DECKING INTEGRITY*-ja 94, **CYBERCLOAKING**-oln is kúndón tud, 96 ponttal jutalmazták, és robbantásban is élon járhat. Értékes lány lehet, legelőbbis emig nincs jobb. Szintén ismerős figura *Lash Givens*, jóbarátunk. Nagyon bátor (94), és szép számmal van 80-as tulajdonsága is, bár igazi előnye, hogy ő is ingyen van, és abszolút megbízható *Monique St. Clair*, *Stark* ex-barátnőjét is hasonló fából faragták. Nagy akaraterejű (95), ügyes (**AGILITY 96**), bátor (94), és emi a legjobbban főt, okos (97). Valami rossz vicc, vagy lélegépelés elődménye lehet, hogy ő a szelezhető csepattársak közül a legokosabb. Csoda, hogy *Stark*nak csak ex-barátnője...

A legtöbb embernek ezután az *Electric Anarchy*-hoz támad kedve, hogy megnézze *Garrick*-et. *Manhattan* északi vége felé van. Mielőtt vele beszélhetnénk (középlát van a képernyőn) nem árt a bende többi tagjával lerendezni amit lehet, mert miután már tégig fizettek *Garrick*-nek és mi megunkkal visszük, egy kicsit korúlni fogják a társaságunkat. Beszéljünk a szinesbőr hölgyikeivel e jobb alsó sarokban. Egy sáikány lélekdobozt elcsorélna egy doboz *SommaVapor* oltetógázt (Ez olyan, mint az *Ambipur*? — **CoVboy**). Itt megjegyeznénk, hogy ha csak a deckben van sáikány lélekdoz, és úgy mondjuk neki, hogy nesze, a gáz a mienk, őm a lélekdozoz is mared *Auntie Matter*, a leghőrbőb ülő lány egy *TransTech Security Badge*-ért egy **WRATH RAY**-t ad, ami egy fojtájo a bro-fegyvereknek. Az ilyen fegyvereket megszerzés után be is kell operáltatni, természetesen a *CyberSurgery Group*-nál. Egy szóművagas anarchista, *Phraclia K.* Oss nagyon szívesen hallana híroket dögölt **TT** nagyfejűekről, kivétképp a legtöbb biztonságí ombelől. **TT**-en belüli lfticimét megkapjuk, és még jutalmat is ajánl, ha megcsnadjuk. Felunhat, hogy *Nai Hilistick*, a csoport vezetője szejikus nyugalommal utolgel egy kb. 12 éves kölköt. A gyerek egyike az *Öt Elvesztett Pulyának*, *Chuck*, és *Nai* meg van bizonyosodva ettől, hogy az *Incubus* hollétét legkönnyebben úgy tudja

meg a gyerektől, hogy szépen kiveri az csaszó fogát (igen általában ez szokott a leghatékonyabb eszköz lenni — CoVboy). Valójában Chuck-ot egy agyi beültetvény megakadályozza az emlékezésben, de ha előbb Nai-jal, majd Chuck-kal beszélünk, lehetőségünk nyílik arra, hogy a fiút e csapat szerves részévé teheszük, és ezzel elindíthassuk a keresést az elrojtott Incubus felé. Ehhez viszont bő kell neki bizonyítanunk, hogy tényleg dolgoztunk már Deirdre-nek. Bizonyítékerejű oklertot majd a TT HQ-n lelünk, addig elégedjünk meg Gamck Fiz-zel, akinek DECKING INTG-je a legmagasabb. 96

Innen a sorrend kevésbé kötötté válik, persze a megfelelő felszerelés beszerzése után. Négy „bolt” van, emik valójában kicsi csomagoltók egy-egy eldugott, szagos sítáborban. A következő tárgyakat ajánljuk beszerzésre:

M: Madame Mescal  
V: Vince's Munition Emporium  
S: Strongarm Tacktick  
A: Auntie Parsonel  
KEVLAR SUIT és  
KEVLAR HELMET mindenkinek (A)  
GAS MASK (A)  
TT BADGE (M)  
SYRINGE (M)  
CIRCUITRY LINING (A)  
jópár darab INSTAPIGMENT (V),  
LOCKPICK CASING (S)  
DIAGNOSTIC UNIT (S)  
DOPPELGANGER (S)  
MIRROR MASTER (S)  
MEDICAL KIT (S)

Tacktick és Mescal címéhez egy kis kutatómunkára is szükség lesz. Mescal-hoz a Doom Pilots csapat Ghost Walker nevű tagja igazíthat el. Strongarm-hoz az út egy kissé hosszabb, először a House Matrix Rovers-tól kell megtudni az Autonomy Dogs elmét (Larry Owen, egy lickő közép-táji), majd ott a lőnökükkel beszélni, aki felbőli minket egy bizonyos Markins Piston lemosárlására, és ezzel együtt a Hard Metal csapat címét is megkapjuk. Markins-t inkább hagyjuk magára, mert egy jóindulatú, bölcs CoVbócsi ezt sugatja. Innen már csak egy ugrás Strongarm, hiszen egy Hard Metal-os lány két rongyért még a lelonszámát is megadja.

## CLOISTERS

Erre a helyre csak akkor lépünk be, ha egy réteg INSTAPIGMENT-et (bőrösték-szoru) felhordtunk már irhónkra, mert előg hamar meglátják rajtunk a vámpirság nyomait. A belső téren jókat beszélgethetünk ugyan, értéket ezzel mégsem termelünk. Eszakyugatra lévő teremben Sir Helveticus ócsát keresi, és hajlandó fizetni is, ha visszahozzuk. Őcse egy Sid a Sid&Nancy bandában. Lady Remington pedig egy értékes antivámpír, infervörös, célkövetős, lödöldő cövekkel ajándékoz meg minket. Ezekre a legendás Sir Sebastian medítál, a Vöröskeresztes Lovagrend egyetlen pszionikusa. Arról híre, hogy az ún. lélek-kardokat szellemileg használójukhoz köti, amely lögyverek így kltűnő vámpírgyilkos seíszömökká válnak, hiszen könnyebb voluk a vérszopók fekete szívét átđótni, és újrafelhasználható, ollenáltban a cövekkel. Sajnos minket mindig elkűdött a jó meleg pokolba, így hlába jutottunk pár vadonatúj lélek-kardhoz, használhatatlanok maradtak. Ezen segíthet a Café Vokaire-beli Cyril Thrope, csak hogy neki egy tárgy kell, ami Van Helsing-é volt valamikor. Ilyenről még nem szerzünk tudomást, úgyhogy marad a cövek. Sir Sebastian mellől hever a rózsafüzére is, aminek gyakorlati értéke még nem lelátunk rá. Eszakeleten Sir Dominich pár adag nosferatutatót nyom a kezünkbe. Ezt a létyót torkunkon lenyomva egy időre elveszünk a vámpírok fedvél

életnedvűnk nyalegatásától, ugyanis nekik ez mérégnek is elmehetne. Sajnos egy-két használat után szorvosztunk alkalmazkodik a szerhez, és elveszti hatását. Itt a löabbó is, aki a randhoz csatlakozásunkat sürgeti, és a déli teremhez lrányít. Itt egy lovag őli, nagy tükör előtt. Szabad hozzáférést biztosít a szoni lögyverekhez, feltéve, ha löszünk szívesek a tükör őlé odaállni, és szépen mosolyogni. Pillanatnyilag jobb, ha nem lesszük, de amint megvan a CoDaque holokamera és filmon lövesszük magunkat, veltsük lo a tükör előtt, és örvendezzünk. Keletre Sir Anias, egy csapattag-jötött szomorkodik, ugyanis régi bajtársának egy vámpírlítés elkalmával elkűnt a póncölja, s velo együtt a böcsülete, amíg nem tudja visszaszerezni. Ha lelöljük a Van Helsing's Penthouse őt őrvámpírljét, a lenti szinten meg is lelálhatjuk egy multimédia-adózavaró társaságában.

## DOOM PILOTS

Scream Wipe egy KLT-clmet ad, TTHEAT, Siss Konfigg pedig egy 4. szintű fedőchlp-ért a NYVAULT-ot, bankelmet. HaloGraXum még emondja, hogy 200.000 buckazoldnál többet egy alkalommal ne nagyon vegyünk ki, túlságosan is feltűnő. Már említettük, hogy Ghost Walker Madame Mescal címét mondja el

## FLUX RIDERS

Stark volt csapata, ökik éppen nem túl barátságosak. Jaz Bob szívesen elcsorélna volünk egy AZRAEL SOUL BOX-ot egy 16 TB memchlpra. Az igazság az, hogy mi ilyen 16 TB-osat nem is lelálunk, és nem is nagyon akartunk, amikor már megszerztük a 32-t. Bid felteti a Sid'n'Nancy-k hol-lólél.

## STRAWBERRY FIELDS

A Black Aggotts nevű nehéz fiúk bandája lölepedett lo ezen a csendes kis helyen. Steele Stab egy rongyért hajlandó megválni dédelgetett vosperesínljétől, ám Shock Meraud sokkal ördökesőbb figura. Van Helsing felbőrlöte ökol egy lickő klyüvasztására, és csorébo egy adatbázissal fog fizetni, emiből jó kis kokókat tudnak majd összekotyvasztani. Ha mi előbb elhozzuk az anyagot, hozzánk áll be. A cím ANTIBODY. Nem túl nehéz megszerezni, és gondoljuk mondanunk som kell, hogy Helsing minket szoretne kitéketteli. Ha nem vagyunk elég gyorsak, sürűn ölö fog tudni, hogy a metrőban az ellenörök csűnyán fognak rönknézni. Ha átadtuk az anyagot, akkor sem kell túl nagyot vigyorgni, mert nekünk elötörödt, hogy ópium- és sörszagú motoros barátunk megfölekedzett az anyagról

## SID & NANCY'S

Címük Flux Riders tagnál. Minden nőt Nancy-nek, minden fickót Sid-nek hívnek, úgyhogy a névvel utalást most egy időre mellőzzük. A déli részen lévő csaj egy doppelgangeren szeretne mihamarabb túladni, \$4000-ért. Feljebb egy pasi 2300XC decket venne, olcsó éron, de csak ha löl van rá installálva a Windows \$62.12445. A lögfelső alak pedig a vöröskeresztes lovag elveszett kisöccse, aki szívesen volünk meg, ám előtte pár hero makarrel megdobandó.

## VAN HELSING'S PENTHOUSE

Öt vámpír röfogtja el a böcsöngető pestasokat, lögyözösük esetén pedig az elveszett vöröskeresztes páncélra és egy adózavaróra bukkanhatunk a lenti részlegen.

## CYBERSURGERY GROUP

Ügyeskező sebészek magadott idő és pénz öflette után belönkdugnak, amit csak viszünk nekik.

## LUDWIG SAMPSON'S LAB

Dorndro naptölja tesz említést róla (lösd cybörtér). Igaz, hogy először látszólag segítökész, de hamarosan kiderül, hogy nem túl kooperatív, ha megpróbálisz SEARCH-ölni. Elög gyorsan meg lehet gyilkolni, utána ördökes cybertagokat kapunk, és a cybertéri helyszín is szabadon átkutható.

## BANKS'S VERBATIM

Mután kiszabadítottuk szellemöt az adat-katrecből, löd pár tölünk találközött. Völs, hogy nem így képzeltötte el a dolgot, mert öpp azzal fogtataloskodik, hogy minál hatékonyabban vérbe lögyhasson. Epp lötegetőban van a TT egyik biztonsági osztaga is, és egy röjtölös kód megföjtésöle körnek löl bennünket, majd csata. Ördömes minöl hamarabb elugrani a bunyából, mert nem sokat nyarölünk rajta, ha pezaröljuk ö löszön. A kód: MNQUOTIVM VJE UIWVEXW. Két sögtölöl kapunk a föttegetöshöz: mindon N valöljában L, és mindon M igazából E. Innen szinte gyerekjáték megföteni, hogy öz ELIMINATE THE MASTERS. Gyanölottuk, hogy az EL...TE ezt löentli, mert valahogy lölságosan is lölött a stílushöz (ELTE-sök löhet tapsölni) — CoVboy) Ez a cybarkód köll a magköd felkutatasához.

## Metropolitan MUSEUM OF ART

Nappal három, este hat ember butizik + 1 ör. Az öregombonöl egy meghívót és egy clmet kapunk, New York lögöltebb klüb-jába, a Plaza Hotel-be. Elötte egy NO. YES sorozatra lösz szükség. A házaspár gyermekölük szöllomi fejlödésön már idejében ölközdett gondolködni, és hajlandók 25 özrest fizetni az ún. bábel kódért, ami löbbnyölvö löszö csimötöljuket. Ez a kód még nekölük is jól löhet, ö KLT-clma pedig NOUN. Éjjel van egy gazdag nő is + 2 halvány lickö. Ha a Belső Szentölty tagjai vagyunk, és úgy beszélölünk Wyché-val, odaad egy fál amuletöl, ráadásöl megölz minket azzal a munkával, hogy ha visszahozzuk New York egyik könyvtárából egy Cotal Hüyük-ös könyvet, 4000-t kapunk. A dotogban csak annyi nöhözsög van, hogy három nönémü vámpír — akik előző életükben szinte kivétöl nélkül vörszomjas könyvtárosnölök voltak — terrorizálgtatja az olvasnölvögyö vendégeköt. Nem öri meg a harcot az a maszatos négyezer. A másik halovány fiú nem túl böbösödö



## CENTRAL PARK

A Nagy Gyep immar nyomortanyaként szölgöl, és sokan a TT jövöltából kerültek ide. Este ráadásöl a masödik helyszínen még két vámpír is lörrorizálja a kis homelessöket (az ölö helyszínen csak pár emberrel kevesebb van éjjel). Slick Earl, egy kis fekete emberpalánta, löngszörö alap-anyagot ad 300 pénzért. Egy köll összehalköcsölni JURY RIG), és JELLIED GAS-zal köll utánölötni. Kimba West a tából vezetö-



je, és mindent megpróbál tenni az életszínvonal növelésére. Legelőször valamennyi optikai kábelra lenne szüksége, hogy rácsatlakozhassanak a város alaktromos- és cyberhálózatára. A gond ott kezdődik, hogy a TT ezt szigorúan tilkos és szigorúan őrzött anyagnak tekint. Cserébe mi is használhatjuk majd a cyberportot, azonkívül egy Jason nevű ax-TT alkalmazott is hajlandó megosztani velünk egy-két titkát. Amiórt az egész megőrli, az *Lanora Major* neve, aki bizonyos összefüggést segít nekünk bekerülni a *TransTech* épületébe. Ő most a *Café Voltaire*-ben iszogat. A kábelek a *Nanotech Lab* lezárt raktárában vannak, a bejáratához egy **ELECTRONIC LOCKPICKER**-re is szükségünk lesz. *Sanders Tomalin* sorstársunk, ő is *Hopkins-Brie*-ban szavaz, de neki még nincs implantálódása, és látása egyre inkább romlik. Segítsünk rajta! Nyomjuk ki mind a két szomét, vagy adjuk oda az implantáció-törvényt, amiket *Deirdre* laborjében szedtünk össze. Cserébe kapunk egy szamuráj lélekdobozt, egy 4 TB memóriát és egy adatbázist zérómechanizmusokról, ami a zárnyitó harmadik összetevője. A maradék két koldus közül az egyik elektrodákat árul, a másik meg pilótá blosomért becsarolná áramkörét. A kőletről a helyszínen *Wanda* adna 500 dollárért egy adatpókot, látja jobbra *Petra Storm* egy elemat két lázarplasztolyába. *Mother Mary* is itt található, aki éppen a tábert nyaggató vámpirokat keresi. Ha megszólítjuk, találhat beszél meg velünk a **Szent Patrick** templomban, ott segíthet rajtunk. *Dodger* pár **red litter**-t, majd **hero meket**-t cserélne velünk különböző cybertagokra, mégis ha megtehetjük, ne adjunk neki, mert csak behal, és majd mindenképpen minket leg hibáztatni. Az első visszautasítás után felkínálja, hogy csatlakozzunk, ha megengedjük. Százast a **JURY-RIG**-ja, mára azonban nem túl jó. *Slick Earl* társas **DERMAL FILAMENT**-ek árusításán kívül furcsa kinézetű kitűzőket is árul, százért darabját. Aki jobban megvizsgálja, rájön, hogy így is lehet belső szentélyi tagsághoz jutni.



## ST. PATRICK

Rosszérzés nélkül nyugodtan lépünk be a templomba, tudja, hogy tölünk várhat csak segítséget. *Complicitus atya* elmondja, hogy milyen pénzügyi okok miatt akarja a TT lebontatni az épületet, majd *Mother Mary* megígéri, hogy segít rajtunk, ha mi is segítünk a templomban, és segítünk megunkon, és isten is megsegít. *Bill Douglas*-t kell felkeresnünk a TT-nél, hiszen ő írja mindig alá azokat a hivatalos leveleket, amiket a TT szokott küldeni. Megkapjuk a címet a TT-nél. *Bill* rákénli az egészet *Walter McCalaster*-re, akitől csak bizonyítékot kell szereznünk, hogy megcsalja a feleségét, és akkor neki a TT-nél látunk. A **Plaza Hotel** egyik privét termében rá is akadhatunk, és a **CoOaque**-kal kellő bizonyítékot is szolgáltatathatunk. *Bill* első dolga előléptetése után a templom elleni eljárás megszüntetése lesz, úgyhogy *Mother Mary* készen áll.

## PLAZA HOTEL

Két fő részre lehet osztani, a **Belső Szentélyre**, ahova csak kitűzővel lehet belépni, és a **lőbbi helyszínre**, ahova a kitűző

vagy meghívás is jó. A magához egyszerű használatos, így nem árt mihamarabb beszerezni egy tartósabb kitűzőt, **LAPIS PIN**-t. Az egyik módja ennek *Julius a Central Park*-ban, a másik *Emily Esaki* vagy *Walter McCalaster* irodájának átkutatása a TT-nél. Sok árdekes ligura megfordult itt: *Renfield* azonnal meghív minket a lakására, és ígéretet tesz, miszerint hűségessé szolgálunk lesz, és amiben csak tud, segít vámpír urát, *Eleanor Salem*-ről leír, hogy nem ebbe a társaságba illik. Valójában a **Manhattan Post**-nak dolgozik, mint újságíró, és azzal lonyeget minket, hogy kiterageti az újságban vámpírról mi voltunkat, ha nem viszünk neki a **Belső Szentélyből** egy üveg vért. Ha megkapja, amit akar, elküldi, és idővel jelentkezik, legalábbis jelentkezik nála kána, csakhegy nekünk ezt a szívasségot nem tette meg. Annyit azért sikerült ki-derítenünk, hogy csak *Aleissa Van Helsing*-gel találkoztunk után van erre aszly. *Yatchisin*, *Helsing* egyik ellenlőbása kíséget minket azzal, hogy ad egy TT jelvényt. *Aida Lazar* \$1800-t adne egy pilótá blosomért VR-nézővel együtt, *Helen Donaldson* leírja egészségeért aggódik, és be szeretne szerezni egy 9mm-i, hogy megtudhassa miért is nem mehet ő be oda, ahol a fájra mulat. A magánszobák közül az elsőben egyelőre senki sincs, a másodikban meg hárman is. Két fickó és egy nő azon szomorkodik, hogy a nő testi-lelki állapota egyre inkább romlik. Persze mindegyikük lőkö a másikat hibáztatja, és minket biz meg a gyógyszer felkutatásával. Tegyük le a nő mellé egy **SYRINGE**-t (vérszerűlő) vagy kórházban szereztük be), egy **NANOTECH SURGERY**-t (*Nanotech Labs* a TT-nél) és egy **NOOTROP**. G-t (szintén a kórházban, de a lezárt szekrényben). Amikor a lány azt kérdezgetli, hogy kinek köszönheti gyógyulását, mondjuk neki, hogy *Braque Pcur*-nek, az öregebbik fickójának. Mindössze azért, mert hálóját sokkal hasznosabb formában ki tudja majd fejteni a hatalmasabb barátja, mint az a *Griff*. Pénzen kívül azután ha hálózatba lépünk, egy adatnyuszija egy törőprogramot ad át, ami jól használható pl. a **NYVAULT KUT**-nát. A harmadik tálomban a legérdekesebb lőtványt *McCalaster* nyújtja, amint éppen egy csini-babót ölelget. Ha megszereztük már a **CoDaque** kamerát *Icor Robbers*-től és film is van hozzá, **USE**, majd kilik *Walter*-re. Vihetjük *Bill*-hez, és a templom meg van mentve. *Walter* meg ki van rúgva. Szerencsésebb elemek ismét összeakadhatnak vele, mint felszolgálóval a **Le Phood** étteremben. Ebben a szobában van még a *Donaldson* apuka is, és pénzt is hajlandó adni, ha a feleségét ligyetmen kívül hagyjuk, nem áruunk neki fogvőreket. A **Belső Szentély** előszobájában *Emily Esaki* megadja TT-i irodacímét, *George Druthers* pedig vevő egy **LAPIS PIN**-re. Odabent rongoteg üvegnyi vér, és sok-sok vámpírutűzőt találhatunk, akik közül az egyik igaz, *Bertrand Foucault*. Egyáltalán nem nézi jó szommal *Helsing* tövékanyaságát, hiszen a támogok haragját hívja ki minden vámpírral szemben, és hamarosan minden hagyományos vámpír is veszélybe kerül. Ő maga kb 400 éves már, és most sem szeretne elpusztulni. Ennek érdekében hajlandó lizelni a vérszomjaitól öltözközt. Egy ilyen tárgyat a *Nanotech Lab*-ban találhatunk, **BLOOD PRODUCINO NANOTECH** vagy hasonló néven. A termékkel az idáig üres, baloldali első tálomban keressük le. Egy bérok doki használhatóvá is teszi, csak-hogy *Bertrand* úgy gondolja, biztosabb életben maradása, ha minket elpusztít. Nem nyert. A ramegő doki pedig azonnal beolt minket, és a szer egy ideig nullán tartja vérszomjunkt. A vérről teli üvegek is erre jók, és mindegyiknek annyi előnye van, hogy nem csökken tőle **HUMANITY** pontunk. A **Belső Szentélyben** még *Gwendolyn*-nal érdemes beszélni, aki ad egy újabb üveg vért, valamint *Linda*-val, aki

Wychu amulettének másik felét adja. Az amulettel mellesleg semmit nem tudunk kezdeni, csak jól hangzik, hogy most már mind a két fél megvan.

## BELLEVUE HOSPITAL

A cyberter szerencsétleneknek ápolóhelye. Minket Innen csak *Charles Flyer* érdekel, akiknek ott szellemi darabját ossza lehet szedni. Ha megvan mind, vagyuk le a csapatba *Hakim*-ot és *Cisco*-t, majd nözzünk *Charley* testőre, *Hakim*-ék össze is rakják. *Charley* ajánlkozik is a csapatba, felesége pedig ad 5000 pénzt. Az északi részlegben nem vámpír tagok sérülését gyógyítja egy ügyes közü ápolónő, azonkívül a **SEARCH** egy bezárt szekrényt is mutat. Elektronikus zárnyitóval nem akadály.

## RENFIELD

Ifjú szolgálk segítőkészen elmondja, hogy a pihenéshez szükségünk lesz egy koporsóra és egy kis anyafőldre. Koporsót találhatunk a déli temetőben is, mellette egy kis földet, de sajnos az ottani vámpírvadászok már lehetetlenné tették a nyugodt alvást egy kis szentelással. Jobb választás a **Metropolitan Museum of Art**-beli **SEARCH**, és utána a szarkotág elvittele, igaz, le kell mialta nyomnunk egy őrnőt. Föld van még a **Central Park**-ban is, csak keresni kell. *Renfield* megengedi, hogy a koporsót lakásába helyezzük el, és ott pihenjünk. Más fontosat nekünk nem mondott a fiú.

## LAZLO GREEN

(Hihl, hát ez a Zöld Lacil Három évenként egyszer előkerül — **CoVboy**) Ha a címet megszeresztük a TT-i biztonsági főnöktől, és az **INERTION—DERMAL SUIT** vagy llyesmi is megvan (hozzávalók *Deirdra* labjában, barkácsotni kell), nézzünk el hozzá. Adjuk meg neki, amit kér, és cserébe értékes TT-beli címet, a **Notional Labs**-ét kapjuk meg. Megkér minket, hogy a hihedti **MORPH SPAWN** kódját szerezzük meg, ha tudjuk, hiszen ez rejtettő veszélyos lehet az adatnyuszik számára. A kód **BLACKWOOD**, de a bejáratához szükség lesz *Noel Conway* klvonására, amit az előbb említett laborban találunk meg, kereséssel, lefelve, hogy *Noel* éppen nincs bent.

## WINTER GARDEN THEATRE

Egy vélotlenszerűen előugrott cyberteri hívás adta meg ezt a címet, ahol is a könyvtár maffia az *Incubus*-t venné meg, és *Harley Shakespeare* barátunk a fejébe vette, hogy átverli őket. Van egy kódja, ami hasonlít az *Incubus*-hoz, csak éppen össze kéne raknunk. Megfelelően magas képesség esetén a munka eredményes, és a maffiózó is elfogadja, majd megkapjuk a nekünk járó 50 db. ozrest. Eltenkező oszton *Harley*-t szel-szedik, minket meg lefáradnak.

## NEW YORK PUBLIC LIBRARY

Ez a hely, ahol *Wychu Catal Huyuk*-ról szóló könyve van, három vámpír társaságban. Ajánlott elkerülni.

## THIRTY CHURCH CEMETARY

Toll a temető vámpírrító emberekkel, ide is csak **INSTAIGMENT**-esen jöjjünk. A főnökkel, *Lorella*-val beszélve mindig ad egy lokhagymát, ami ebben a játékokban sokkal se jó. *Christian Proof* már jobb lőkö, ő egy cövekkel egyengeti vámpírgyilkosaink útját. Rajtuk kívül még egy koporsó és egy adag föld is felszedhető.

## Café Voltaire

Két helyszínes. Az első *Larion Major* csak akkor áll velünk szóba, ha *Kimba West* küldött minket. Megadja KUT-jának címét, **MAJOR**, és hogy 25000 dollárért beírja a nevünket a TT leltímerő irodaszébe. Szükségünk lesz még ehhez legalább egy számúráj lélekdobozra is, *UltraViolet* állandóan idióta versikéket largicsál, *Xandra* pedig **PHARMACEUTICAL KIT**-ot árul. A keltebbre lévő toromban a jó attrakció *Cyril Thropo*, a pszionista adalynuszi, aki nek KUT-címéhez elég benyolulni út vezet, mi csak a megoldást adjuk; **MEOIUM**. Mellő kőna tanni *Helsing* egyik személyes tárgyát, hogy segíthessan rajtunk, ám az az, amit még nem találtunk, *Oscar Nandez* a *Kafka Conspiracy* nevű irodalmi banda címét adja meg.

## NY DORMITORY

Csak annyit lehet elmondani róla, hogy itt lakik a magát *Zous*-nak hívó lány, és ő két meg minket *Banks* kiszabadítására.

## Kafka Conspiracy

(Ezt a mi időnkben még 2 F-tel írták — CoVboy) Goover itt a legfontosabb ember, megbíz minket az *Icon Robbers*-ök kirablására, neki onnan egy adókészülék kell. Kiköti, hogy ne gyilkoljunk, így kapjuk meg a címüket, és ha elhozzuk neki, amit kört, szívesen csatlakozik is csapatunkhoz, csak éppen azt nem tudni, hogy minek, mert nem sok mindenre jó.

## Icon Robbers

Ha megfelelően szépek vagyunk, *Squid*-nél még állást is kaphatunk mint szimulációs-nészek. A VR-stúdió többi tagja nem túl beszédes. Ellátásukhoz egyik kerekterünkkel vegyük fel a gázmaszkot, majd használjuk a *Phree Thought*-tól kapott *SomnaVapor*-t. Utána máris lehet kutatni. Legötökesebb zsákmányunk egy *CoDaque* holokamera pár tekeres filmmel, egy adókészülék és egy VR-nőző.

## Autonomy Dogs

Az egész társaság szinte csak kardóra való, ugyanis *Sr. Sabaccatus*, a főnök át akar minket venni, *Wildchild* megőrült (bár még *Notional Labs* II. cybercímére, a **MOZART** szöve emlékszik), a harmadik ember meg minket nagyon ellenszenvesnek talál.

## House Matrix Rovers

*Penn Martinez*-nek ha odaadjuk a *Banks* által elrejtett cyberbőr forráskódot, kapunk cserébe egy *virtualit*ót, aminek használata valószínűleg előbb-utóbb rászorultunk. Utána beszéljünk a tőle jobbra lévő lánival. Ha nincs nálunk ez a kód, értelmeset nem mondanak, de a **PATCH CORDE**-ot tegyük el, mert csak így tudjuk másik csapatársak cyberképességeit használni, vagy cyberbőr tulajdonság-módosítások esetén csapatársunk tulajdonságait módosítani. *Hakim*, *Cisco* társa szintén itt van, és ha meglepjük egy *Praxis 3000*-rel, beleegyeznek a segítségbe. Ahhoz, hogy beálljon, a beleegyezés után el kell menni *Cisco*-hoz, majd vissza ide. *Larry Owen*-től tudhatjuk meg az *Autonomy Dogs*-ok címét.

## TRANSTECH

Ebbe a hatalmas épületbe jutáshoz *Larion Major* segítségén kívül még egy kitűzött TT jelvényre is szükségünk lesz. A földszinten ácsorgó emberek közül egyik sem jelentős. A lifthez menve az éppen kiválasztható rodák novot vannak leírva: **NANOTECH LABS**: Kutassuk át, sok értékes szerkezőhöz juthatunk, A raktárba

az **ELECTRONIC LOCKPICK USE**-olását kereshetünk be. Odabent a **Central Park**-lak kábeltekerőse, egy angyal lélekdoboz, egy **LVL 4** fedőchip és a *Hakim* által keresett *Praxis 3000* van. Kérlek menet nagy valószínűséggel őrkiborgokba ütközünk.

**NOTIONAL LABS**: Három ligurával találkozhatunk, közülük egyedül *Noel Conway* nem kíváncsi, mert ha bent van, nem tudjuk átkutatni a szobát. Pedig érdemes, mert 32 TB memchip, *Noel Conway* kivonata, 4. szintű ledőchip és sárkány lélekdoboz várja az érdeklődőt. *Britt* már jobb lü, egy **INTELLIGENCE** kódot ingyan ad, amit a cyberbőrben lehet csak használni.

**BILL DOUGLAS**: A Szent Palik templomnál már feltrú, mi kell tennel **WALTER MCCALASTER**: Ennél is.

**EMILY ESAKI**: Samml érdekes. Az utóbbi kettő irodában ha kutafodunk, egy-egy **LAPEL PIN**-t találhatunk.

**SECURITY**: Bajszos biztonsági becsi úcsörög a székében. Hamar öljük le, gazdag zsákmányunk lesz. *Tackett* kivonata, TT biztonsági ledőchip, amit a **TTHEAT KUT**-címénél kell használni, **CYBERCRACKDOWN LIST** (*Radio Green* címe) és a *Chuck* lü kereszte **TACKETT'S ASSOCIATE LIST**.

Egyébként ha őrkiborgok támadnak le, a leggyorsabb almonekülni, ám nagyobb baj esetében próbáljuk ki az adatpókok hajgólását kiborgokra. Feltéve, hogy előtte letöltöttük beléjük a vírusokat.

## Most nézzük a cyberteret

**HOPE**: Ide *Tackett* kivonattal lehet csak bejutni, *Tackett* naplóját tartalmazza, ami beszél *Chuck*-ról és megadja *Ludwig Sampson* címét.

**MAJOR**: Itt másolhatja át adatainkat a **TT**-hez *Larion Major*.

**MEDIUM**: *Cyril Thropo* KUT-ja, itt mondja el, hogy szüksége lenne *Helsing* egy személyes tárgyára.

**ZARATHUSTRA**: *Ludwig Sampson* KUT-címe, ahova addig ne lépünk be, míg meg nem öltük, mert egy jó kis vírus kapunk, és mehetünk itani. Itt van leírva, hogy a játék megnyeréséhez 3 dologra lesz szükségünk: *Incubus*, egy pep, és megölni *Helalngot*. Mr sajnos csak a pepet tudtuk megszerezni, a többi az olvasóra marad... HHH.

**NOUN**: Belépéshez egy kis logikai rejtvényt kell megfejteni, a bandák rövidítései kell megfelelő sorrendbe tenni. A megoldás:

**SZ ÚP BA HM KC R ND PM CB.**

Odabent a felkapott *babylon*-kód.

**ANTIBODY**: Ebben van amit *Shock Mtraud* keres.

**NYVAULT**: A NY-i bank címe, használatához meg kell tölteni **SAFE CRACKER**-rel.

**TTHEAT**: Bejutáshoz TT bizt. ledőchip kell. Odabent a fontos leges infókön kívül az **adatkulcs** ami érdekes, *Banks* kiszabadításához kell.

**BLACKWOOD**: Bejutáshoz *Noel Conway* kivonata kell. Odabent a rettegő *morph*-kód.

**MOZART**: Ez számít a *Notional Labs II* címének. Vannak itt különböző tulajdonság-módosító ille-ok is, emiket most kell használni, valamint itt kell víruslítani is.

**SOFTBALL**: Kód: **NINJA**. Odabent vergődik *Banks* szelleme, a **TTHEAT**-ben szerzett adatkulccsal nyissuk ki, és megmondja a NY-i címét.

**ELIMINATE THE MASTERS**: Itt van a *Banks* által elrejtett cyberbőr forráskód, amit halálra keresnek a biztonságiak.

**KANSAS, ELIZABETH**: Egyelőre nem léphetünk be, de a **KANSAS**-ben van *Incubus*, az **ELIZABETH**-ben pedig egy óriási meglepetés, többek között a game vége is, csak hogy nem mindegy, hogy

honnan lépünk be ide. És a megfelelő hely előrére még megőrdatlan

Sokszor megtörténik az is, hogy csak simán a cyberbőr úrjében találkozunk emberekkel:

**ELVIS**: Ennak a lickónak a teste már rég meghalt, de ha összeszerelünk neki egy kiborg testet és letöltjük az agyát, szuper csapatárssá válhat. Szükségünk lesz egy kiborg törzsre (**TORSO**), egy lőre, valamilyen két kézre és két lábra. A lehető legjobb csapattag, 200 erő, HP, 100 letölti **HI-TECH** és **FIREARMS** képesség

**ZEUS**: Megadja a NY-i címét.

**DREG**: Ő adja az őrkiborgok ellen használatos vírust.

**HARLEY SHAKESPEARE**: Lásd *Winter Garden Theatre*.

**CHARLES FLYER**: Őt csak darabokban találhatjuk meg. Elhelyezkedése:

**NYVAULT, ANTIBODY, NOUN** és két darabja az úrben van szétszórva.

**MELISSA VAN Helsing**: Valamikor neki is itt kéno jelentkeznie, s akkor elmerőnénk vele a **Le Phood** étterembe (annak a címét is tőle tudnánk meg), majd ott mesélne egy belső szentélybeli lickóról, aki elvezetne minket *Grant* sirjához, ahol *Van Helsing* lakik. Azt is ki sikerült nyomoznunk, hogy óvakodjunk tőle, mert át akar minket venni, és az úrűgyei túl jók

A legfontosabbakat már elmondtuk, a sorrendben még egy kicsit segítünk:

Az első két helyszín OK, utána menjünk a **Central Park**-ba, gyűjtsük meg *Sanders*-t, keressük fel *Mary* anyát, *Kimba*-tól kapjunk beutalt *Larion*-hoz, a múzeumban meg a klubhoz. Szorozzuk meg a biztonsági főnök címét az EA-s stac-tól, öljük meg a nagyfejt, tudjuk meg *Lazio Green*-től a *Notional Labs* címét, és már kész is egy szuper deck. Ezután a sorrend tényleg tetszés szerint illik.

*Chuck*, ha chucklakozik elmondja, hogy a címe nem emlékszik, da tudja, hogy egy lúcsa smaragdnyakláncot viselt *Tackett* az utolsó napokban. Ebben van elrejtve egy úzant, ami az *Incubus*-hoz vezethet, mi viszont nem találtuk meg még a nyakláncot sem. Szisztematikusan minden ismert helyszínt végigjártunk, átkutattunk, és néptelenítettünk (ugyanis ha valaki meghal, minden cuccát megkapjuk, meg azt is, amiért valamit tennünk kellett volna), mindhiába.

Szívből kívánjuk, hogy valakinek sikerüljön tovább is eljutni, mert nem egy könnyű játék. Lohol, hogy nem is pozitív értelemben, mert nem egy utalást a program szöveges részét tartalmazó ille-bel olvashatunk csak ki. Pl *Braque Picard* nőjének gyógyszerére sehol a játékban nincs utalás, csak úgy, mint a nyakláncra

A beírásióról annyit, hogy a pénz minden baj nélkül lehet átirni a kimentett állásban, csak két helyen is módosítani kell. A többi tulajdonsággal kapcsolatban viszont sokkal szigorúbb ellenőrzést tart, ezekhez használjuk azt a trükköt, hogy a csapattagok levetéle előtt csináljunk egy biztonsági másolatot az **NPC**-tulajdonságokat tartalmazó **BN.CFD**-ról, és ott írjuk át a képességeket, majd a karakter csapatba kerülése után montós, és az eredeti változat visszaszámolása. Ha nem másolnánk vissza, pár új hibát találhatnánk a programban, pl. *Chuck*-nál nem jó szöveget ír ki a stuff, és így nem is csallakozrk.

A játék első, hosszabb feleében a cyberbőr dominál, ez a vampíros turmix csak a végetele jön elő. A legvége meg... Egyezően érdemes egy kis időt raeldozni, úgyis itt a nyár.

• HaPi

# APRÓHIRDETÉSEI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

## Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + AFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ném számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjáról kíván megszabadulni.

## Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + AFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartidge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közölünk le, amelyben csak postai líra lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi levelezések hirdetésében a postai líra mailolt cégeknél a telephelyet (üzleti helyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a beföldi reklám- és hirdetési tevékenységeiről)

## Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül) 120,- Ft + AFA = 150,- Ft  
**BOLD** szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár  
 A hirdetési díjat az imposszumban közzétettnek megfelelően kellük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint ez ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kellük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf. 363. 1519. **Figyelem!** A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csokkmásolatot fogadjunk el, mely tényleg szerinti az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

## 64 software

**C64-ra** megjelent a **P-MAGAZIN** 1. száma lemezen! Van benne jelleklírák, humor az aok mára érdekesség, hirdethet le! Az alad azam mindenkinak ingyenes, csak a lapart és a postaköltséget kell fizetni. Felbátyogzat választékot küldj! (Láng Oszkár), P-MAGAZIN, Komárom, Igmandi u.22. 2900

• C64 játékok és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóborítékot kérek. Levél cím: Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel: 282-35-35.

**64-es** kazettások! Széleskörű utániellős programcsomag! Ha nincs nagy csatralapod, akkor le írj! Biztos meggyőzőzünk! Listát kérek, és küldök! **Abraham József, Sársáp, Annavölgy u.195. 2523**

• C64-es programok lemeze: 80,- Ft, kazettára: 200,- Ft. Válaszborítékért listát küldök. Címem: **Eparjai Alfréd, Abasár, Galamb út 18. 3261**  
 • C64-esek figyelem! Szeretnék szuper programokat? Hívjatok a **COMPUTER DISK**-el! Tel.: (06-49) 311-274, vagy (06-49) 313-830. Címünk: **Beracz Tamás, Mezőbényes, Cseresznye u.90. 3400**

**C64 felhasználói, demo- és lemezes játékok eladása. Ingyenes Hatalmazás!!!** Cím: **Cseh Balázs (Magic Soft), Balatonszazod, Szabadság út 112. 8636. Tel.: (06-84) 360-324.**

• C64-re kazettás játékok eladásai. Utániellős: 30,- Ft, lemezes: 10,- Ft. **Huarti Győző, Tatabánya, Mártírok útján 54. B/2. 2800**

**64-es** kazettások! Tölem megszerezhetlek a legújabb, legjobb programokat! Az országban a legolcsóbb árak. Egyre bővülő, óriási választék. Minőség, megbízhatóság, design!!! Válaszborítékért listát küldök! **Abraham József, Sársáp, Annavölgy u.195. 2523**

• C64, C+4 programok olcsón eladók lemeze, kazettára. Válaszborítékért listát küldök. **Csápany László, Putnok, Vásártér út 8. 3630**  
 • C64 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Bolcs Zsolt, 2211 Vasad, Ikem út 14.**  
 • C64 játékok és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóborítékot kérek. **Action VII. cartridge-t vennék, lehetőleg eredeti, angol nyelvű. Az ajánlatot kérek. Cím: Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel: 282-35-35**  
 • C64 lemezes szuper programok nécsón eladók! Cím: **Büdi Norbert Szerencs, Csallagány út 34/A. 3900**

**C64 lemezesek!** Színvonalas, válogatott szuperprogramok eladók! Válaszborítékért lista (bővülő) **Preclisz Magai Csaba of TURBO BYTE SOFT** Diósjenő, Dózsa György út 93. 2643.

• 576-ban megjelent egyéb C64-es programok eladásai lemezeim, kazetták. Le mezes programok kazettán. **Dautech Szabolcs, Zalaegerszeg, Fő u.19. 8749. Tel: (06-93) 340-481**

## 64 hardware

• C64-es bővítmények (FASTLOAD, DATABASE, SUPERMASOLOK, ICHAI II) **Gita István, Miskolc, János Felső u.8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454**  
 • Eladó: C64 + 1541/II drive + HELP kártya + joy meggyőző szelvényt ajánlom. Eladó az gépészeti, amiből 5 perc alatt TV Video átváltás használható. **Eperjasi András, Kornál, Vértanúk u.4. 7800. Tel.: (06-72) 484-355**

Eladó egy C64 + 1/2 éves 1541/II drive + magnó + 70 lemez + 2 lemez tartó + 12 szakkönyv + cartridge + magnófej lezáró kazetta + 1000 kártya csok. **Cím: Bódi Zsolt, Esztergom, Bánomi krt. 23. III/1. 2600. Tel: (06-33) 314-786**

• C64-em totálkörös lett. Várom azok leveleit, akiknek már csak a helyi foglaltó ottlron működő C64-e, és pár ezer forintért megvalna ide. Minden megoldás árakért **Csere is!** Cím: **Jancsek István, Munkács, Posta köz 4. II-13. 8700**  
 • C64 + magnó + 1541 + MPS 803 + 2 joy + cartridge + RESET + 15 kazetta + 100 lemez + könyvek + újság jutányos áron eladók. Ajándék pinferraput **Senra Csaba (SanTheE), Kálcsag, Bimbó u.6/A. 5300. Tel.: (06-59) 313-099**  
 • Commodore C64/II; 1541/II floppy drive, 100 as lemezírásító, sok lemez, magnó, kazetták, 5 kg szakkönyvek, 4 joystick eladó 23 000,- Ft ér és egy nyoin lator 8 000,- Ft ér. Elideklődni **Magdica Gábor, Sopron, Kraly J u 7. 9400. Tel: (06-94) 314-758**

# SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilapot példányban,

egy évre: 3254 forintért ☐  
 fél évre: 1627 forintért ☐  
 negyed évre: 813 forintért ☐

Név (intézmény neve): .....

Cím: .....

A megrendelőlapot kizárva az alábbi címre küldje:  
**IDG Lapkiadó Kft.**  
 1536 Budapest, Postafiók 386.

## MEGRENDELŐLAP

elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.  
 zár, felbátyogzat borítékba helyezve kérjük.  
 A megrendelőlapokat kizárva, kivágva.

# PC WORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta

megjelenő folyóiratot, példányban,

☐ fél évre 1410,- Ft ☐ egy évre 2820,- Ft.

Név: .....

Cím: .....

A kifizetési szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:  
**IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.**

## MEGRENDELŐLAP

**AMIGA GYORSPROSZOLG!** A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszbortékként listát küldök **Fekete Gábor**, Málészalka, Fellegrvár köz 13 4700 Tel.: (06-44) 313-663

• Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók **Cím Gyurica Robiart**, Budapest, III. Csobánka téri 2., II/17 1039 Tel.: 180-2164

**Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók!** Dikó István, Budapest, V. Verecs Pálna u.9. 1053. Tel./FAX: 137-3193, vagy (06-30) 425-833.

- Eladó Amiga 500 (V1.3, 1 MB RAM), 1084S monitor, 3.5"-os külső drive, 220 lemez programokkal, 2 diskbox, joystíck, mouse + pad, könyvek. Ár: 55 000 Ft! Tel.: 271-36-82 (Fehér Gyula, Budapest, 17-20h között)
- Amiga 1200-as vinnek programokkal, esetleg WINCHESTER-rel, órával, memóriabővítővel együtt. Ugyanitt programcsere **AMIGA 500**-ason (400 db lemez) Elsősorban felhasználói programok érdekelnek. Listához választbortékként, lemezt kérek. **Lázár Miklós**, Hajduböszörmény, Nagy Imre utca 13 4220
- A1200-as programok olcsón eladó! **lq! Nagy Péter**, Abonyiút, Pálócs út 32. 3681
- A500 + BODEGA BAY (új) sürgősen eladó! Külön is! Ugyanitt A1200-es programcsere. Listát kérek, küldök. VB előny! Aranylatokat és listákat a következő címre kérem: **Szabó János**, Tiszafüred, Dózsa Gy. u.53 5350.
- Amigások! Programcsere, és eladási 30.- Ft/lemez **Cím Hegedűs László**, Budapest, XXII. Hódmezővárosi út 181. 1213
- Amigára kizárólag a legjobb programok olcsón, extra gyorsasággal (pl. *How to the Robots*, *Pinball*, *Illusions*). Megrendelém között értékes nyeremények sorsolása. **Welger József**, Gyomaendrőd, Bajcsy-Zs. u.28/A. 5500

**AMIGA GYORSPROSZOLG!** A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszbortékként listát küldök **Fekete Gábor**, Málészalka, Fellegrvár köz 13 4700 Tel.: (06-44) 313-663

## PC

**IBM-PC programok minden mennyiségben! Hatalmas bűvűlő választék!** Dikó István, Budapest, V. Verecs Pálna u.9. 1053. Tel./FAX: 137-3193, vagy (06-30) 425-833.

- Eladnam hibátlan (100% ERROR FREE) 41 843 040 byte (=40 MB) nagyságú **CONNER** merevlemez (túrlőnyerségemmel (=winchester)) 9 000.- Ft-en **Pillai Krisztián**, Budapest, Tel.: 202-12-29

Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd szerd.) **Polonyi Anikó**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71 1204 Tel. (06 60) 33-20 30

- IBM programok cseréjé! Felhasználói és játékiprogramok széles választékban! **Megéri! Válaszbortékként listát küldök. Cím: Peicz Zoltán Gyöngyös** Kocsag u.27. 3200
- Profil figyelme! Eladó 1 darab, új INTEL 486 (DX 50 MHz-es processzor 3 év garanciával. Nagyon olcsón és sürgősen! A szuper úti-megkötésnek cime. **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony út 15. 2500. Telefon: (06 33) 312 534
- Eladó 386DX200-as alaplap + 4 MB RAM (nem SIMM RAM-os megoldással csak egyben: 20 000.- Ft-ért. Alkalmazható! Ugyanitt keresek olcsón 1 MB-os SIMM RAM-okat. **Egri Csaba**, Dunapályás, Lajos köz. krt 5 F/1 2400
- Sound Blaster 16 ASP garanciás hangkártya eladó! **Lango Balázs**, Budapest, XIX. Árpád u 11/a. 1195. Tel.: 1782-533
- Játék- és felhasználói programok cserélek AT 286-on (SVGA) Listát kérek és küldök. **Cím: Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u.62/C Tel. (06 94) 321 980.
- A legjobb és a legújabb programok a GAME-k! Felbőlyegzett választbortékként listát és nyíltköteteket küldök **Cím: GAME (Tamas László)**, Budapest, XVIII. Margit T. u.180. 1186
- Az országban a legolcsóbban PC-s programok. Egyre bővülő választék! **Deutscher Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19 8749 Tel. (06-83) 340-481
- Mindenképp szeretettel vár a **MEGA GAME PC-KLUB!** Software és hardware csere-ben minden csütörtökön 16-21 óráig. Nem baj, ha kevés programod van, gyere el, hozz lemezt (lehetőleg szennit inkább gépet), és 10 percen belül lesz cserealapod! Tehat akár kezdő, akár haladó vagy. Itt a helyed! Címünk: **MEGA GAME PC-KLUB**, Budapest, VIII. ker., Darú útca 15 (BILUX Autószáz emeletén), illetve bővebb információ kérésre a Budapest, VIII. Kerepesi út 5 szám alatt, 1087 (**Varga Gábor**nál)

Sürgősen eladó egy 120 MB-os winchestert, 1 éves, 14 ms, 16.000.- Ft-ért. **Eglenz Dóna**, Bp. 1563-770.

- Felhasználás miatt eladó 300 db 5.25"-os lemez PC-hez, programokkal, 80 Ft/db. Áron: **Nagy István**, Budapest, XX. Mártírok útja 151 1202
- PC programok cserélek nagy választékban. Listát kérek. **Szekely Gyula**, Debrecen, Apáca 14 4002
- Legújabb IBM programok eladó! Válaszbortékként listát. **PC-Információ** (Horváth János), 1462 Budapest, Pf.: 766 (1191 Budapest, Széchenyi u.2 II/16)

## Plusi és társai

- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók '92 93-as hatalmas választék. Lemmek, kazetták. Minőség, megbízhatóság. Válaszbortékként küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre tereg u.35 8100
- Plus/4 lemez, kártya eladó. Listát küldök. **Bolos Zoltán**, 2211 Vésztő, Bem út 14

## Egyéb

Eladó ATARI Profitbuch ST-STF-TT (1 500 oldal), ATARI ST OMICRON BASIC 3.0 könyv (350 oldal) **Lango Balázs**, Budapest, XIX. Árpád u 11/a 1195 Tel. 1782-533

- CITIZEN 120D nyomtatóhoz párhuzamos interfész eladó. IBM-hoz és Amiga-hoz is jó. Vadonat új! Ár: 6 000.- Ft. **Bodai Zoltán**, Budaörs, Páncsika u.6 2011
- Mindenképp programot és demókat veszek, de hirtelkepp cserélek. Kártyák, és más contactok plinnkítését egyaránt várom. Listát és választbortékként küldjétek. Címünk: **Pongrácz Geigely**, Győr, Kenderáztató u.20 9030 Tel.: (06-96) 332-141

**HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOKI (VOLT???) BARÁTNÓD: ADRY**

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnika nemzeti közinformatikai hetilap A Computerworld-Számítástechnika nemzeti közinformatikai hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világpiac eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Teszték, termékismertetések;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygepes alkalmazásokról és rendszerekről.

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LANANTIN GmK. közreműködésével

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felbőlyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.

Fizessen elő a PC Worldre! 1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzeti közinformatikai magazin. A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows titatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplapból: A hónap alkalmazása, Szoftver- és hardvereszközök.

Szoftveréka

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LANANTIN GmK. közreműködésével



# Games Center ajánlata C64-re

1000 MILES - 250 - autóver. / 11 A SIOE - 1SD - sport / 19 BDOT CAMP - 1SO - úgy / 1943 - 1/0 - lóv / 1ST. DIVISION MAN - 197 - men / 31) SCACCHI - 127 - snrk / 30 SPACEWAR - 119 - lóv / 3D POOL - 115 - billiard / 3D STOCK CAR - 150 - autóver / 40 DB PROGRAM - 450 - vegyes / 45 142 - log / 4TH PROTOCOL - 1SO - strat / 4X4 OFF ROAD 5 - 250 - autóver / 5 A SIDE FOOTB - 116 - sport / 5TH OEAR - 181 - úgy / 7 LIC TO KIL - 187 - akc. / 7UP SPOT - 150 - log / 80 NAP ALATT - 2SD - kal / A.T.WRESTLING - 138 - sport / A13 CRICKET - 151 - sport / ABC FDOT - 2SD - sport / ACCOLADE COMIX - 6SD - kal / ACE 1 - 201 - szm / ACE 2 - 270 - szm / ACE 2088 - 191 - szm / ACE OF ACES - 304 - szm / ACIO HUNTER - 118 - lóv / ACTION FORCE - 180 - lóv / ADOAMS FAMILY - 288 - mász / ADIDAS CHAM - 270 - sport / AOV BASKETBALL - 210 - sport / AFTER BURNER - 150 - lóv / AFTER THE WAR 1 - 204 - akc / AFTER THE WAR 2 - 145 - akc / AFTERWORLD - 129 - ősszetett / AGENT USA - 121 - akc / AIDON - 1SD - lóv / AIRWOLF - 147 - úgy / ALCAZAR - 142 - labirintus / ALOERAN - 209 - log / ALIEN - 191 - labirintus / ALIEN III - 1SD - akc / ALIENATOR - 112 - lóv / ALIEN ATTACK - 107 - akc / ALIEN SYNDROME - 2SD - lóv / ALIEN SLIME - 160 - akc / ALIEN WORLD - 507 - lóv / ALIENS - 139 - lóv / ALIENS - 1SD - akc / ALIENSTORM - 1SD - lóv / ALL AMERICAN BASKET - 121 - sport / ALLEYKAT - 148 - lóv / ALTERED BEAST - 250 - mász / ALTEREGO - 550 - lóv / AMOBA - 118 - log / AMASING SPIOER - 194 - mász / AMERIC 3D POOL - 140 - billiard / AMERIC. C.WAR 3 - 150 - strat / AMERICAN EXPR - 176 - úgy / ANDY CAPP - 133 - mász / ANNALS OF ROME - 104 - strat / ANOTHER WORLD - 1SD - lóv / ANTICTIONER - 137 - lóv / ANTIPIAD - 226 - lóv / APOXYLY - 276 - lóv / ARCADE FLIGHT 5 - 149 - lóv / ARCADE T. QUIZ - 416 - kviz / ARCANIA - 184 - kal / ARC DOORS - 442 - úgyess / ARCHOI 1 - 186 - strat / ARCHON 2 - 160 - strat / ARCTIC ANTICS - 149 - akc / ARCTIC FOX - 150 - szm / ARENA 0 - 178 - akc / ARGON - 164 - lóv / ARGON FACTOR - 290 - szöv / ARK PANDORA - 192 - mász / ARKANOID - 155 - labirintus / AFKANOID 2 - 152 - labirintus / ARMALYTE - 150 - úgy / ARMY MOVES 2 - 152 - akc / ARNIE 2 - 169 - akc / ART OF CHINA - 150 - 1SD - kal / ARTILLERY - 168 - lóv / ARTURA - 157 - mász / ASTATIN - 199 - log / ASTERIX - 184 - mász / ATA REVENGE - 134 - lehrs / ATHENA - 200 - mász / ATLANTIS - 153 - lóv / ATOMIC - 141 - log / ATOMIC ROBOKIO - 2SD - lóv / ATOMINO - 149 - log / AUF WS MONTY - 193 - mász / AUGGIE DOGGIE - 215 - mász / AUSSI GAMES 4SD - sport / AUTOTEST - 150 - úgy / AVENT ESPRIT - 385 - kal / AVOID THE NOID - 278 - úgy / 8-24 SIM - 1SD - szm / B FOR OKINAWA - 84 - strat / B.T.T. BEPO - 152 - úgy / BAHY JACK - 133 - úgy / BABYON FOUR - 131 - lóv / BACCARO - 170 - úgy / BACK T FUTURE 2 - 150 - úgy / BACK T FUTURE 3 - 150 - úgy / BAO BLOO - 250 - kal / BADLANDS - 209 - autóver / BALLER UPI - 232 - akc / BALLFEVER - 189 - úgy / BALLSLIX - 123 - sport / BANDER RACER - 123 - men / BANGERS & MASII - 174 - akc / BANGKOK KNIGHT - 534 - ver / BARBARIAN 1 - 163 - ver / BARBARIAN 2 - 396 - ver / BARBARIEN LANO - 128 - akc / BARD'S TALE 1 - 450 - RPG / BARD'S TALE 2 - 450 - RPG / BARD'S TALE 3 - 450 - RPG / BARMY BUILDERS - 202 - mász / BASIL THE G.M.D - 150 - mász / BASKET MANAG - 1SD - men / BASKET PLAY-OFF - 250 - sport / BAT - 2SD - kal / BAT O NAPOLEON - 2SD - strat / BATMAN JOKER - 175 - mász / BATMAN PENQUIN - 171 - mász / BATMAN THE MOV - 417 - akc / BATTLE - 360 - akc / BATTLE CHIESS - 2SD - akc / BATTLEBOUNO - 2SD - lóv / BATTLESHIPS - 241 - log / BC BILL - 186 - mász / BEACH COMM - 169 - lóv / BEACH II EAO 1 - 257 - akc / BEACH HEAO 2 - 1SD - akc / BEACH II EAO 3 - 134 - akc / BEACH VOLLEYB - 240 - sport / BEE-52 - 205 - úgy / BEER PUB - 170 - úgy / BEN - 170 - log / BETORES A BAZIS - 150 - szöv / BETRAYAL - 193 - strat / BETTER DEAD - 163 - lóv / BEVERLY HILLS C - 150 - úgy / BEYOND OARK C - 150 - akc / BEYONTO THE ICE - 174 - akc / BIG GAME FISII - 230 - men / BIO SLEAZ - 143 - szöv / BIGHOT - 169 - mász / BIGTOP BARNEY - 208 - úgy / BINGO - 250 - kviz / BIONIC NINJA - 209 - ver / BISMALICK - 164 - szm / BLACK HORNET - 379 - lóv / BLACK KNIGHT - 173 - szöv / BLACK KNIGHT 2 - 171 - szöv / BLACK KNIGHTS - 151 - kal / BLACK PANTHER - 451 - karat / BLACK PEARL - 144 - szöv / BLACK & WHITE - 227 - log / BLADES OF STEEL - 1SD - sport / BLAGGER - 132 - mász / BLAGGER GO H - 160 - mász / BLASING THUND - 165 - akc / BLASTRALL - 124 - labirintus / BLASTERS O.T. UNI - 181 - log / BLINKY - 183 - mász / BLINKY'S S.S - 192 - mász / BLITZKRIEG - 141 - strat / BLOBBER - 163 - úgy / BLOCK OUT - 131 - lehrs / BLOOD N'GUTS - 2SD - sport / BLODMOONEY - 347 - lóv / BLOODWICH - 240 - RPG / BLUE ANGEL '69 - 1SD - log / BLUE ANGELS - 150 - szm / BLUE CARON - 204 - úgy / BLUE MAX - 107 - lóv / BLUE MAX 2001 - 102 - lóv / BLUES BROTHERS - 1SD - mász / BMX FREESTYLE - 149 - szm / BMX NINJA - 174 - ver / BMX QUARRY - 146 - szm / BMX SIM - 187 - BMX verseny / BMX SIM 2 - 191 - BMX verseny / BOB MORAN SCI - 249 - lóv / BOB WINNER - 150 - RPG / BOBBX - 328 - mász / BOBO - 1SD - úgy / BOCCO HALLS - 145 - úgy / BOD SQUAD - 292 - mász / BODO II LO SOC - 113 - sport / BOLO - 235 - lóv / BOMB JACK - 141 - úgy / BOMBAD - 137 - log / BOMBO - 201 - mász / BOMBUZAL - 347 - log / BONANZA BIOS - 270 - mász / BOOGA BDO - 202 - úgy / BOP'N'RUMBLE - 467 - úgy / BORDER BLAST 2 - 112 - lóv / BORHOVED TIME - 2SD - RPG / BOSSZU - 150 - szöv / BOULDER D 1 - 16 - 331 - mász / BOULDER MAKER 2 - 188 - szörk / BOUNCIN HEADS - 191 - mász / BOUNTY BOB - 171 - mász / BOX MANAGER - 179 - men / BOXING CHAMPION - 150 - sport / BOZO'S NIGHT - 186 - mász / BOZUMA - 450 - RPG / BRAIN ARTITICE - 400 - log / BRAVESTARR - 170 - lóv / BREW - 250 - szöv / BRIAN BOODEX - 154 - mász / BRIOE FRANKENS - 153 - kal / BRIT SPEEDWAY - 196 - men / BRUBAKER - 2SD - szöv / BRUCE LEE - 190 - ver / BUBBLE BOBBL 1 - 200 - úgy / BUBBLE BOBBL 2 - 150 - úgy / BUBBLE OIZY - 152 - úgy / BUCK ADORS - 4SD - RPG / BUOOKAN - 250 - sport / BUFFALO ROCEO - 2SD - sport / BUGBOMBER - 257 - log / BUGOY BOY - 166 - úgy / BUNOESLIGA 2 (ang) - 123 - man / BUNOESLIGA 2 (német) - 117 - man / BUNGLING DAY - 184 - lóv / BURNIN'RUBBER - 146 - log / BUTCHER H - 1SD - akc / BUTRAGU SOCC - 165 - sport / BY JOE - 190 - angol szöv / CABAL - 471 - lóv / CAIRO CONNECTION - 145 - szöv / CALIF. DRIVER - 274 - autóver / CALIFORN CAMES - 3SD - sport / CAPTAIN BLOOD - 286 - szm / CAPTAIN DYNAMO - 123 - úgy / CAPTAIN KLOSS - 172 - akc / CAPTAIN POWER - 371 - akc / CAPTAIN STARK - 1SD - mász / CAPTRON - 153 - mász / CAR WARS - 168 - úgy / CAR WARS 2 - 180 - akc / CARD SHARK - 1SD - kal / CARMEN SANDIEGO - 3SD - kal / CARRHAGE - 151 - autóverseny / CARRICH COMMAND - 162 - strat / CASHIN' GRAH - 177 - német / CASTLE - 177 - akc / CASTLE OR CREP - 128 - mász / CASTLE MASTER - 224 - kal / CASTLE OF TERROR - 238 - szöv / CASTLEVANIA - 250 - akc / CATALYPSE - 150 - lóv / CATCH 2 - 179 - úgyess / CAULDRON 1 - 192 - lóv / CAULDRON 2 - 185 - lóv / CAVERN OF KIAF - 154 - akc / CAVERNS SHILL - 198 - lóv / CENTAURY ALLIANCE - 7SD - AO&D / CHAMBERS SHALOH - 458 - ver / CHAMONIX CHALLEN - 150 - men / CHAMP - 271 - sport / CHAMP EUROPE - 403 - sport / CHAMP OF KRYNN - 650 - AO&D / CHAMPIONS. SOC - 1SD - sport / CHASE IIO 1 - 1SD - autóver / CHASE IIO 2 - 1SD - autóver / CHAUS O CHAOS - 159 - szöv / CHEEKY TWINS - 185 - úgyess / CHESSMASTER - 150 - snrk / CHESTERFIELD - 2SD - akc / CHEVY CHASE - 200 - autóver / CHICAGO'S '30 - 201 - akc / CHINA MINER - 193 - mász / CHIPWARR'NS - 134 - úgy / CHISCO IIEAT - 140 - autóver / CHUCK JAGER FL - 1SD - szm / CHUCK ROCK - 377 - mász / CHINCUI - 218 - log / CIRCUS CAMES - 150 - úgy / CITAOEL - 140 - lóv / CITY COBRA - 189 - akc / CJIN USA - 142 - mász / CLASSIC TRAINER - 119 - men / CLEAN UP - 150 - úgy / CLIK CLAK - 150 - úgy / CLONE - 135 - log / CLOUD KINOOM - 134 - úgy / CLUBHOUSE SPORTS - 1SD - sport / CLUE MASTER 0 - 165 - társasjáték / CLYSTRON - 258 - akc / COBALL - 160 - lóv / COBRA FORCE - 164 - lóv / CODLHAME MAT 2 - 137 - lóv / COLDTIZ - 213 - kal / COLOSS CHESS - 150 - snrk / COMBAT CRAZY - 150 - lóv / COMBAT LEADER - 150 - strat / COMBAT SCHOL - 201 - úgy / COMBAT ZONE - 188 - lóv / COMIC BAKERY - 179 - úgy / COMMANDO 1 - 171 - akc / COMMANDO 2 - 199 - akc / COMMANDO 94 - 125 - akc / CONNECT - 153 - log / CONNECT 4 - 133 - log / CONQUESTADOR - 250 - strat / CONVOY RAID - 119 - szm / CDOL CROCK TWINS - 1SD - úgy / CDOL WORLD - 150 - akc / CORRUPTION - 250 - szöv / CORYA - 252 - kal / COSMIC HERO - 105 - labirintus / COURSE O.T.A.B - 6SD - AO&D / COURSE OF RA - 250 - log / COVERGIRL - 1SD - kal / CRACK DOWN - 291 - akc / CRACKERS REV - 125 - mász / CRAZY CARS 3 - 250 - autóverseny / CRAZY RUNNER - 128 - mász / CRAZY SUE - 350 - úgy / CRAZY SUE PLUS 320 - úgy / CREATURES - 1SD - úgy / CREATURES 2 - 250 - úgy / CRIME TIME - 150 - strat / CROSS AMERICA - 191 - autóver / CROSSBOWN - 250 - kal / CROSSFIRE - 147 - lóv / CROWN - 287 - úgy / CRUEL ZONE - 244 - lóv / CRYPT (CASTLE M 2) - 196 - kal / CHYSTAL KING OIZY - 199 - akc / CUBE MAGIC - 114 - búvárszék / CUBE MAGIC 100% - 350 - log / CURULUS - 150 - log / CUE BOY - 193 - billiard / CURSE - 267 - kaland / CURSE BABYLON - 150 - log / CURSE OF VOLCAN - 141 - szöv / CUTHBERT - 121 - mász / CYBERBALL - 1SD - sport / CYBERBLOCK - 1SD - remis / CYBERDYNE - 188 - lóv / CYBERNOID 2 - 161 - lóv / CYBETWORLD - 259 - mász / CYREX - 193 - lóv / CYBOGH 2900 - 136 - 3D akc / CYCLES - 1SD - motor / CYRUS - 141 - lóv / D.N.A.WARRIORS - 191 - lóv / DAISS SAMPLER V1.0 - 165 - szörk / OALEK ATTACK - 150 - lóv / DALEY THOMPSON - 2SD - sport / CALLAS QUEST - 150 - kal / DALTO - 152 - lóv / CAMBUSTERS - 147 - szm / DAN CARE 1 - 210 - akc / DAN CARE 2 - 186 - akc / CAN DARE 3 - 164 - akc / DANCE VAMP 1 - 185 - szöv / DANCE VAMP 2 - 180 - szöv / DANCE VAMP 3 - 183 - szöv / CANGER FREAK - 150 - úgy / CARE OEVL DEH - 170 - úgy / DARK CASTLE - 2SD - akc / DARK CAVES - 310 - akc / DARK FUSION - 207 - lóv / DARK SIDE - 156 - kal / DARK TOWER - 119 - szöv / DARK TOWER - 173 - mász / DARKMAN - 1SD - akc / DATER - 244 - úgy / DAVID'S MIONIGHT - 152 - flipper / DAVY JONES LOCKER - 122 - szöv / DAYS OF THUNDER - 161 - autóver / DEATH K O KRYNN - 650 - AO&D / DECEPTOI - 1SD - úgy / DEEP - 1SD - akc / DEFO.T.CROWN - 250 - strat / DEFO.T.EARTH 2 - 198 - lóv / DEFLEKTOR - 123 - log / DEJAVU - 250 - kal / DELIVERANCE - 136 - akc / DELTA - 187 - lóv / DEMON BLUES - 180 - mász / DEMON'S EMPIRE - 170 - akc / DEEMON'S KISS - 162 - lóv / DENARIS - 1SD - lóv / DESERT FOX - 229 - strat / DESOLATOR - 250 - szm / DESTINY KNIGHTS - 2SD - kal / DESTROYEI - 1SD - szm / DESTROYER ESC - 1SD - szm / DETECTIVE - 187 - nyomozás / DETECTIVE 2000 - 127 - szöv / DETONATORS - 228 - úgyess / DEVIL'S REVENGE - 178 - akc / OIAMERTY - 123 - log / OICK THACY - 1SD - akc / OIE HARO - 1SD - akc / DIE HAD 2 - 371 - akc / OIGGITS - 134 - biliárd / DIGITAL TANGHAM - 150 - log / DYNASTY WARR - 380 - akc / OINOSDA - 2SD - kviz / OINO EGGS - 121 - mász / DINO WARS - 250 - ver / DINOX - 150 - úgyess / DIPLOMACY - 189 - strat / DIRTY THE ADVER - 1SD - kal / DITRIS - 150 - lehrs / DNE BOMBER - 150 - szm / DIZZY 1 - 177 - mász / OIZZY 2 - 146 - mász / OIZZY 3 - 202 - mász / OIZZY 4 - 195 - mász / DIZZY PANIC - 133 - mász / OIZZY POTY - 145 - mász / OIZZY RAPIDS - 166 - úgy / DJANOO - 110 - lóv / DJ PUFF - 172 - úgyess / DO OR DIE - 222 - strat / DODGE - 135 - úgy / DOMINATOR - 434 - lóv / DOMINO - 73 - DOMINO / DONKEY KONG 1 - 121 - úgy / DONKEY KONG 2 - 122 - ver / DOUBLE ORIBBLE - 150 - úgy / DOUBLE SPHERE - 1SD - sport / DOOBLE TROUBLE - 122 - úgy / DOUBLE TROUBLE - 251 - log / OR FOSTER - 126 - log / DRACONUS - 198 - mász / DRACU PREW 1 - 2 - 235 - kal / DRACULA - 152 - mász / DRAGON HUNTER - 1SD - lóv / DRAGON NINJA - 276 - akc / ORACON SLAYER - 467 - lóv / ORACON WARS - 5SD - AO&D / DRACON'S K - 125 - mász / DBAGON'S LAIR - 1SD - kal / ORACON'S LAIR 2 - 1SD - úgy / ORACONBREED - 2SD - lóv / DRADONS OF FLAME - 250 - RPG / DRAGONSTRIKE - 2SD - lóv / ORAZEN P.BASK - 146 - sport / DREAM TEAM - 1SD - sport / OREAMBALL - 126 - TV focit / ORIBBLING - 230 - focit / DRILLER - 198 - kal / DR MAD - 130 - akc / DRROID - 111 - collid / DRUID 1 - 175 - akc / DRUID 2 - 188 - akc / DT Focit - 162 - lóv / DUCKTALES - 4SD - kal / DUCKULA - 145 - úgy / DUNGEON MASTER 2 - 1SD - AO&D / OYLAN DOG - 436 - akc / OYNAMIC OUC - 1SD - lóv / OYNAMITE BENCH - 139 - log / OYNAMOID - 198 - tv focit / DYTER - 07 - 1SD - akc / EAGLE'S NEST - 169 - akc / ECHO HAWK - 213 - lóv / EDO TIE DUCK - 157 - mász / EGGMAN - 131 - log / EIDOLON - 1SD - labirintus / ELIMINATOR - 153 - lóv / ELITE - 226 - URIL - KER / ELITE SQUAORON - 187 - lóv / ELVIRA 1 - 100% - 6SD - (társasjáték) / ELVIRA II - 650 - kaland / ELVIRA (ARCAOE) - 1SD - lóv / EMERALD MINE - 140 - mász / EMLYII HUOHES - 198 - sport / EMPIRE - 2SD / EMPIRE VISION - 202 - lóv / EMPUIUS - 225 - strat / ENOOUR RACER - 182 - motor / ENOORCER - 1SD - lóv / ENIGMA FORCE - 191 - akc / ENZIME - 129 - lóv / EON - 1SD - lóv / EPSILON - 146 - mász / EQUINOX - 190 - lóv / ESCAPE ROBOT - 208 - mász / ESKIMO CAMES - 150 - sport / ESWAT - 493 - ver / ET'S RUOBY - 290 - focit / ETERNAL DAGGER - 250 / EUREKA - 219 - szöv / EVENINO STAR - 173 - szm / EVERYONE'S W - 170 - mász / EVIL DEADLIR - 165 - mász / EXAMINATION - 1SD - RPG / EXPERIENCE - 152 - szókitaláló / EXILE - 250 - akc / EXIS - 264 - log / EXOLON - 182 - lóv / EXPLODING FIST - 229 - ver / EXPLODING FIST 1 - 158 - ver / EXPLODING FIST 2 - 304 - verekedés / EXPLODING FIST 3 - 263 - ver / EXPLODING WALL - 115 - labirintus / EXPLOSION - 104 - labirintus / EXPRESS RIOER - 170 - akc / EXTERMINATOR - 150 - úgy / EXTREME - 153 - lóv / F.I.G.P.C - 2SD - autóver / F.I4 TOMCAT - 4SD - szm / F-15 SNOWSTRIKE - 250 - szm / F-15 STRIKE EA - 1SD - szm / F-16 COMBAT - 1SD - szm / F-16 HORNET - 220 - szm / F-19 STEALTH 100% - 2SD - szm / F.BARESI KICK 0 - 136 - sport / F1 MANAGER - 150 - manager / F1 MAHAGER 2 - 2SD - manager / F1 TORRADO - 145 - lóv / FACE OFF - 1SD - sport / FAJOWA GBA - 114 - szöv / FAMOUS BATTLE 1 - 1SD - strat / FAMOUS BATTLE 2 - 1SD - strat / FAMOUS FIVE - 451 - kal / FAST - 139 - úgy / FAST BREAK - 304 - sport / FASTFOOD - 194 - mász / FEASIBILITY EXP - 146 - szöv / FELIX - 138 - mász / FELIX - 168 - lóv / FERNANDEZ - 234 - akc / FERRARI F - 1 - 2SD - men / FETHIS - 164 - lehrs / FEUD - 240 - akc / FIGHT NIGHT - 1SD - ver / FIGHTER BOMBER

ENCOUNTER - 197 lóv / • FINAL FIGHT - 1SD-ver / • HINDERS KEEP - 171 úgy / • FIRELOAD 176 lóv / • FIREMAN SAM 173 úgy / • FIREPOWER  
280 lóv / • FIRESTART 1SD-RPG / • FIREZONE 280 lóv / • FIRST SAMURAI - 1SD-akc / • FIRST STRIKE - 185 lóv / • ISSH 100% - 2SD-RPG / • ISSI  
FIGHTER - 211 akc / • FIVE A ROW - 137 log / • FLAK 202 lóv / • FLASH GORON - 1SD-akc / • FLEX+ - 135 TILI-TOLI / • FLI PAINTER - 1SD  
rajzoló / • FLOIT PATI 737 - 155 szm / • FLIGHT SIM - 1SD szm / • FLIGHT SIM 2 - 1SD szm / • FLIMBO'S QUEST - 1SD-mász / • FLINSTONES - 168  
-mász / • FLIPPER MAKER - 1SD-szerkesztő / • FLY HARDER - 411 akc / • FLYING FOX - 202 REPULOS / • FLYING SNARK 1 - 170 lóv / • FLYING SHARK  
2 - 163 lóv / • FOOTB FRENZY - 164 sport / • FOOTBAL T Y 2 - 145 sport / • FOOTBALL MAN 2 - 198 men / • FOOTBALL MAN 3 - 119 men /  
• FOOTBALL MANAGER 3 - 270 men / • FOROOTT WORLD - 1SD akc / • FOHMA - 1 MANAO - 1SD-men / • FORRESTER - 136 mász / • FORT  
APOKALYP - 153 lóv / • FOX STAR BACK - 166 úgy / • I RAK - 165 mász / • I-RANKENSTEIN - 180 akc / • FRANTIC - 165 lóv / • FRANTIC FREDDY - 140  
-mász / • FREAK FACTORY - 122 akc / • FRED'S BACK - 117 úgy / • FRED'S BACK 2 - 185 akc / • FRED'S BACK 3 - 200 máskálós / • FREDDY  
T-CIRCUS - 2SD-úgy / • FREDDY HARD 1 - 107 ver / • FREDDY HARD 2 - 147 ver / • FREXEL - 133 lóv / • FRIGYLADA - 314 szów / • FRONTBALL  
131-log / • FROST BYTE - 145 úgy / • FRUIT MACHINE - 140 nterdógép / • FUTURE KNIGHT - 177 lóv / • G-LOC - 116 szm / • G JOE - 2SD-akc /  
• G OF DAWN - 195 kal / • G P MASTER - 137 sport / • G P TENNIS MAN - 1SD-men / • GALACTIC GAMES - 1SD sport / • GALAXY FORCE 2 - 1SD lóv /  
• GARDREGON'S D - 1SD-MPG / • GAME OVER 1 - 158 lóv / • GAME OVER 2 - 149 lóv / • GAME SET & FIRE - 108 lóv / • GANDALI - 175 lóv /  
• GARFIELD WINTER - 307 mász / • GAT.O.T SAV FRO - 8SD ADAD / • GATE OF DAWN - 193 kal / • GAUNTLET 3 - 1SD sport / • GAUNTLET III - 451  
mász / • GAZZA 2 - 175 foci / • OAZZA'S SUP SOCCER - 148 sport / • GEM'X - 330 log / • GEMINIWINGS - 460 lóv / • GENLOC - 300 akc / • GFDS 2  
1SD - rendezési prg / • GET IT - 134 úgy / • GETTO BLASTER - 192 lóv / • GHOSTBUSTER 2 - 1SD akc / • GHOSHCHASER - 1SD úgy / • GHOSTORNER  
225 úgy / • GHOSTHUNTER - 165 akc / • GIAMA - 158 mász / • GIAMA SISTERS REMIX - 178 mino / • GILDED AGE - 1SD-strat / • GLADIATOR - 171  
ver / • GLADIATORS - 163 lóv / • GLIDER PILOT - 120 szm / • GNOME - 154 mász / • GOLDEN AXE - 1SD-ver / • GOLDEN RATON - 147 szów /  
• GOLDEN PYRAMID - 297 úgy / • GOLDEN PYRAMIDS - 1SD ugyess / • GOLFMASER - 108 golf / • GORDIAN THOMB - 168 mász / • GOTINK - 180  
mász / • GRAEME S SOCCER - 116 foci / • GRAEME S SOC.MAN - 186 men / • GRAPHIC ADV.C - 1SD-szerkesztő / • GREAT COU TEN - 148 tenisz /  
• GREEN BERE - 197 akc / • DREG NOIR GOLF - 368 golf / • GHELL - 177 úgy / • OHIELMINS - 2-384 akc / • DREYFEIL - 142 mász / • GREYSTORM  
1SD-akc / • GRIDTRAP - 104 mász / • GROG'S REVENGE - 153 úgy / • GRUMPS F - 157 mász / • GRYPHION - 202 lóv / • GRYZDR - 194 akc /  
• GOTHIC ATTACK - 131 akc / • GROD THE PXIE - lávdátázás / 113 / • GUARDIAN ANGEL - 199 ver / • QUERILLA - 106 akc / • GUILD OF THIEVES - 2SD  
szów / • GULDKORN EXPR - 1SD-úgy / • GUNBOT - 176 akc / • GUNSHIP - 2SD szm / • GUTZ - 195 mász / • HADES 2 - 418 mász / • HAGAR - 273  
mász / • NAMMERFIST - 1SD-akc / • HANSE - 205 kruskedő / • HARALD HARD - 438 mász / • HARD AND HEAVY - 186 mász / • HARD DRIVIN - 179  
autóver / • HARD HAT MACK - 154 mász / • HARD WORK - 108 mász / • HAVOC - 196 lóv / • HAWKEYE - 1SD-akc / • HE MAN 1 - 158 akc / • HE MAN  
2 - 175 akc / • HEAD OVER HEA - 179 mász / • HEART OF AFRICA - 1SD kal / • HEAT SEEKER - 344 úgy / • HEAT WAVE - 1SD szm /  
• HEAVENBOUND - 144 úgy / • HEAVY METAL - 1SD szm / • HECTIC - 123 úgy / • HEIST - 125 máskálós / • HELI RESCUE - 221 úgy / • HELIKOPTER  
166 lóv / • HELLIHOE - 192 akc / • HELM - 166 szów / • HELTER SKELTER - 214 úgy / • HE MAN JR - 166 lóv / • HENRIETTA BOS - 1SD szów /  
• HENRY'S HOUSE - 177 mász / • HERBERT'S DR - 134 mász / • HERMETIC - 2SD urhájs / • HERO 2200 - 201 mász / • HERO QUEST - 301 RPG /  
• HERO QUEST 2 - 184 RPG / • HERO TURTLES - 1SD akc / • HERMES OT LANCE - 2SD kal / • HESGAMES 2 - 1SD sport / • HIDHIHOOD - 14/  
úgyess / • IIIGII FRONTIER - 107 strat / • HIGH MEMORY - 143 memória / • HIGHNOON - 202 lóv / • HILLSFAIR - 2SD / • ITISKAOO - 111 log / • IIIVL  
123 lóv / • IIIOBBIT - 175 kal / • HOLIDAY COPS - 102 akc / • HOLIDAY COPS 2 - 111 akc / • IIIOHIDAY GAMES - 2SD úgy / • HOLIDAYS - 97 nemer  
szów / • HOLLYW POKER - 2SD-kártya / • HOLLYWOOD OB - 179 mász / • HOME ENTR.CEN - 2SD vegyes / • HONG KONO PIT - 130 úgy / • HOOK  
1SD-akc / • HOOVER RAIDER - 108 lóv / • HOPELESS - 200 mász / • HOSTAGES - 1SD akc / • HOT POP - 190 mász / • HOT ROD - 2SD-autóverseny /  
• HDI WHEELS - 1SD autóver / • HUDSON HAWK - 1SD-akc / • HUGO - 1SD mász / • IULK - 209 szów / • HUMAN KILL M - 218 lóv / • HUNCHBACK  
1 - 121 úgy / • HUNCHBACK 2 - 203 úgy / • IIHYER.SDCCCL - 1SD-foci / • HUNT F T RED O - 1SD-akc / • IIUNTEIL ON ICE - 140 úgy / • HUNTER'S  
MOON - 142 lóv / • HYDRA - 2SD-akc / • HYPER THRUSTER - 141 lóv / • HYPERAGGRESSIVE - 166 log / • HYPERSPACE WARRIOR - 1SD lóv /  
• MYSTERIA - 172 lóv / • IBALL - 155 lóv / • IPLAY 3D TENNIS 3/4 - lenisz / • IPLAY 3D SOCCER - 204-foci / • IPLAY FOOT CHAL - 1SD locr / • IWANT  
M.DIAMO - 299 mász / • IC MATCHI - 192 ver / • ICE TEMPLE - 160 mász / • ICUPS - 139 lóv / • IOHEGISZ - 2SD szów / • IKARI WARRIORS 1 - 116  
akc / • IKARI WARRIORS 3 - 1SD-akc / • IKAHUS - 130 úgy / • ILIGEN - 1SD / • IMPOSSAMBLE - 488 mász / • IMPOSSIBLE MIS 1 - 200 akc /  
• IMPOSSIBLE MIS 2 - 1SD-akc / • INDIA T.LCRUS - 222 kal / • INDIANA J3 - 1SD kal / • INDIANA JONES 4 - 1SD kal / • INDOOR SPORTS - 1SD  
sport / • INDY HEAT - 321 autóver / • INFILTRATOR 1 - 1SD akc / • INFILTRATOR 2 - 2SD akc / • INFILTRATOR 3 - 449 akc / • INGRID IS BACK - 2SD  
kal / • INHERITS OT THRONE - 1SD strat / • INNER SPACE - 221 lóv / • INSECTS - 180 lóv / • INSIDE OUTING - 173 mász / • INSP.H - 137 úgy /  
• INI TIUUCK RACING - 118 autóver / • INT 3D TENNIS - 183 lenisz / • INTICEHOCKEY - 114 sport / • INT KARATE 1 - 153 ver / • INT KARATE 2 - 187  
ver / • INT.SPORT CHAMP - 149 sport / • INTECHANGE - 146 log / • INTER SPORTS CHALL - 145 sport / • INTERNATIONAL TENNIS - 122 sport /  
• INTERVIEW - 206 úgy / • INTRUDER - 168 úgy / • INVEST - 1SD-men / • ID - 163 lóv / • IRON IAWK - 166 lóv / • IRON LOHD - 2SD kal / • ISLAND  
GAPER - 178 akc / • ISLAND O T DRAGON - 1SD úgy / • ISNOCLOUD - 181 mász / • ITALIA'90 - 169-foci / • ITALY '90 - 190-foci / • ITALY 1990 - 154  
foci / • IVAN STEWIRON - 181 autóver / • IWO JIMA - 121 strat / • JW DARTS - 158 úgy / • JACK NICIASO - 2SD golf / • JACKAL - 153 lóv /  
• JAIANGIH KRAN - 263 fallabda / • JAI ALAI - 152 sport / • JAWS - 1SD kal / • JET - 1SD szm / • JETSET WILLY - 246 mász / • JETSDNS - 316  
mász / • JIMMI'S SUPER LEAG - 139 men / • JINXTER - 2SD szów / • JOHN LOWE'S DARTS 2 - 117 men / • JOHNNY RFR 2 - 141 strat / • JOHNNY  
QUEST - 1SD kal / • JOSHI - 283 log / • JOURNEY DT C.E - 3SD kal / • JR PACMAN - 150 pekmen / • JUDGE DHEDD - 349 akc / • JULIUS CEASAR  
250 strat / • JUMPING JACK - 135 úgy / • JUMPMAN JUNIOR - 505 úgy / • JUMPMANM - 1SD mász / • KO.B.AOENT - 162 lóv / • KAME - 131 úgy /  
• KAMIKAZE - 141 úgy / • KAHAARUDY - 1SD úgy / • KARAMALZ CUP - 1SD-joghoki / • KARNOV - 1SD mász / • KATAKIS - 2SD lóv / • KEMPELEN  
1SD-sakk / • KENNY D SOCCER - 118-foci / • KENTUCKY RAC - 120 úgy / • KEYS TO MARAM - 2SD kal / • KICK OFF 1 - 127-foci / • KICK OFF 2 - 149  
foci / • KICKBOX - 165 sport / • KIKSTART 1 - 163 motor / • KIKSTARI - 112 motor / • KIKSTART 3 - 189 motor / • KILLED U DEAD - 2SD kal /  
• KILLERWATT - 143 úgy / • KILLING ROAD - 133 lóv / • KILLINGMACHINE - 232 lóv / • KILOZAPP - 1SD lóv / • KING - 178 strat / • KING'S BOUNTY  
2SD-RPG / • KLAX - 135 úgy / • KLEMENS - 143 úgy / • KNAX THE GAME - 1SD úgy / • KNIGHT GAMES - 1SD úgy / • KNIGHT DMC - 2SD lóv /  
• KNIGHTMARE - 145 kal / • KNIGHTS O LEGEND - 8SD-RPG / • KNUCKER - 177 mász / • KNUCKLERUST - 3

220 log / • PINBALL POWER 105-flipper / • PIPE-MANIA 124-ügy / • PIPELINE RAT-103-labinatus / • PIRACY-193-log / • PIRATTS-2SD-strat /  
• PIRIFIGHTER-1SD-ver / • PITSTOP 2-173-audíóver / • PLANET X 188-akc / • PLATOON 1SD-akc / • PLATOU 136-log / • PLAY A MATCH 137-  
tenisz / • PLAZMABALL-2SD-amerikai loci / • PLEXONOID 106-falbonó / • PLIS-141-log / • PLOTTING-1SD-log / • PLURAL 339-löv / • POCKET  
ROCKETS-1SD-motor / • POKER THE GAME-123-kártya / • POLAR PIERE 138-ügy / • POLE POSITION-1SD-autóver / • POOL OF RADIAN 1SD-  
AD&D / • POOYAN 124-löv / • POP QUIZ 1SD-kvíz / • POPEYE 2-183-mász / • POPEYE 2-183-ügy / • POPEYE 3-230-ver / • POSEIDON 192-  
akc / • POSTER PASTER-188-mász / • ROSTMAN PAT-159-ügy / • POT FUN 121-nyelődög / • POT PANIC-125-letna / • ROTS WORTH-315-mász /  
• POWER AT SEA-1SD-szim / • POWER STRUGGL-160-strat / • POWERDRIFT 135-audíóver / • POWERP HOCKEY-226-jéghoki / • PP HAMMER-1SD-  
mász / • PREDATOR-1SD-akc / • PRES.MISSING-180-kényajék / • PRESS SCOOP-150-szöv / • PRIDE-105-falbonó / • PRINCE C 135-kal /  
• PRISON RIOT 165-mász / • PRO TENNIS-168-tenisz / • PRO SKATE SIM-175-gördeszka / • PROFIBOX SIM-171-box / • PROOF OF 1-2-149-goli /  
• PROHIBITION-141-löv / • PROJEKT PROM-211-szöv / • PSYCASTIA-170-löv / • PSYCHO-2SD-kal / • PSYCHO CHAOS-444-ügy / • PSYCO  
HOPPER-133-mász / • PUB GAMES-1SD-ügy / • PUFFY'S SAGA-1SD-ügy / • PULSOID-144-falbonó / • PUNICA GAME-410-ügy / • PUNKIEEII  
175-löv / • PURPLE HEART-1SD-akc / • PUZZLE MASTER-290-puzzle / • PUZZLE SHUFFLE-150-puzzle / • PUZZNIC-163-log / • PYRAMYD-1SD-  
szöv / • Q 10 TANKBUSTEN-109-löv / • QUACHANT-1SD-log / • QUARTERBACK-191-sport / • QUARX-222-log / • QUEST F TYRES-102-ügy /  
• CUEST FR KRON-180-szöv / • QUEST SHORT-420-szöv / • QUESTMASTER 65D-kal / • QUIK DRAW-368-löv / • R TYPE 1SD-löv /  
• R.S.CRICKETT-075-men / • RAGE-108-audíóver / • RAGE-130-löv / • RAO OV MOSCOW-202-löv / • RAILWAY CONST SET-150-opél /  
• RAINBOW ISLAND-1SD-ügy / • RAINBOW WAHR-1SD-akc / • RALLY SIM-1SD-audíóver / • RAMRO 2-224-akc / • RAMRO 3 1SD-akc /  
• RAMPAGE-160-ügy / • RAMPART-1SD-log / • RAPTOR 117-akc / • RASPUTIN 161-ügy / • RASTAN-1SD-akc / • RASTAN SACA 191-akc /  
• RATOR-158-löv / • REACTOR-1SD-log / • REAL GHOSTBUSTERS-1SD-akc / • REBEL-143-löv / • REBEL RACER-121-ügy / • RECK RUFUS  
195-ügy / • RECON-126-löv / • RED MEAT-202-ver / • RED L.E.D-153-ügy / • RED STORM RIS-2SD-szim / • REEDERII (nagoh) 124-keresk /  
• REEDERII (német) 121-keresk / • RENEGADE-159-ver / • RETALIATION-129-szöv / • RETROGRADE-2SD-löv / • RETRO TORQUE-166-dodgrrn /  
• RETURN O.T JEDI-176-akc / • REV OF DEFEND-163-löv / • REVOLUTION-123-ügy / • REVS-173-szim / • REX 1-1SD-strat / • RICK  
DANGEROUS 1-186-ügyess / • RICK GANGER 1-235-mász / • RICK DANGER 2-333-mász / • RING WAR-136-szim / • RINOS OF MEDUS-2SD-  
kal / • RINGS'N'UP-125-mász / • RISK-180-löv / • RIZIKO-1SD-lásasjáték / • ROAD RUNNER 124-ügy / • ROAD T MOSCOW 1SD-strat /  
• ROADMASTER-1SD-löv / • ROADBURNER-141-audíóver / • ROADRUNNER-207-ügy / • ROADWAE EUROPE-1SD-strat / • ROBBO 110 máskálós /  
• RORIN HOOD-246-akc / • HORIN HOOD SH-120-löv / • ROBIN O.T WOOD-197-mász / • ROBODOC-1SD-ügy / • ROBODOC 1-1SD-akc /  
• ROBODOC 2-1SD-akc / • ROBODOC 3-130-akc / • ROBOT MONST-176-ügy / • ROBOTCOP-199-ügy / • ROBOX-4SD-kal / • ROHOZONI 332-  
löv / • ROCK AND ROLL-2SD-ügy / • ROCK'N'BOLT-165-ügy / • ROCKET BALL 173-sport / • ROCKET RANGER-4SD-akc / • ROCKET ROGER 196-  
mász / • ROCKTALL MAN-207-men / • ROCKY HORROR-302-mász / • RODLAND 380-ügy / • ROLLERCOASTER-212-löv / • ROLLING RONNY 1SD-  
mász / • ROLLING TWINS-128-ügy / • ROUNABOUT-125-ügy / • ROUND THE BEND-130-mász / • ROWDY-184-log / • ROY OF HOVERS 1-181-  
kal / • ROY OF ROVERS 2-143-kal / • RUBICON-2SD-akc / • RUF'N'REDDY-134-mász / • RUGBY MANAGER-116-sport / • RUGBY SIM-181-sport /  
• HUGBY W.CUP-145-sport / • RUNAWAY-153-szöv / • RUNNING MAN-354-akc / • RUPPERT TOYPAR-177-ügy / • RUTERS WORLD-102-akc /  
• RYGAR-144-mász / • SABOTEUR 1-169-akc / • SAHOTUR 2-157-akc / • SABRE WULF-186-mász / • SALIVA KIB 150-ügy / • SAMURAI 198-  
ver / • SANTA'S CC 161-löv / • SANTICLAUS HELPER-113-löv / • SANXION 189-löv / • SARACEN PAINT-108-fajzoló / • SARAKON-1SD-log /  
• SAT 1 BINGO-2SD-kvíz / • SATAN 343-akc / • SAVAGE-420-akc / • SCAL EXTRIC 160-audíóver / • SCAPEGHOST-2SD / • SCARABEUS 479-  
labinatus / • SCENARIO-1SD-strat / • SCEPTRE OF RAGNAD-1SD-akc / • SCHERLOK HOLM-1SD-nyomozós / • SCOOBY & SCRAP-252-mász /  
• SCOOBY DOO-199-ügy / • SCRAMBLE 1-130-löv / • SCRAMBLE 3-105-löv / • SCUBA KIDZ-182-löv / • SCUMM-156-log / • SEACONMAND 162-  
akc / • S.E.C.O.SILBLAD-65D-AO&D / • SECOND WORLD 403-strat / • SECURITY ALEHT-2SD-kal / • SENTENCE-127-akc / • SENTINEL W-4SD-  
kal / • SEUL (OLYMPIA) 3SD-sport / • SERAM STREET 1SD-rajzpír / • SESAME ST-1SD-nyomlatóprg / • SESSION 410-ládatológató / • SEVEN  
C.O.GOLD 2SD-RPG / • SEXY BREAK OUT-122-falbonó / • SEXY PUZZLE 108-puzzle / • SEYMOUR G.T.H-188-ügy / • SHADOW DANCER-1SD-  
akc / • SHADOW O BEAST-1SD-akc / • SHADOW O DEATH-185-löv / • SHADOW WARIR-269-akc / • SHADOWTHE-187-akc / • SHANGHAI WARH  
1SD-ver / • SIAOLIN'S ROAD 225-ver / • SHARDS-133-log / • SHARK-139-löv / • SHELLSHOCK-148-akc / • SHIHIOBI'W 1-2-3-464-akc /  
• SHOCKWAY RIDER-135-ügy / • SHOE PEOPLE-420-gyerekláték / • SHOOT OUT 133-löv / • SHOOT RAPID-182-löv / • SHUFFLE-214-log /  
• SIDEWALK 243-szöv / • SIDEWINDER 2-234-toplúds / • SIDEWIZE-192-löv / • SILEN SERVICE 2-1SD-szim / • SILENT SERVICE-320-szim /  
• GILENT SNADOW-201-löv / • SILKWORM-152-löv / • SILKWOIM 4-372-löv / • SILVERAXE-119-löv / • SIM CITY-1SD-strat / • SIMPSONS 1SD-  
ügy / • SINBAO-2SD-kal / • SIREN CITY-170-ügy / • SIXTEEN ROUID-143-mász / • SKATE OR DIE-2SD-ügy / • SKATE ROCK-139-sport / • SKATE  
WARS-158-sport / • SKATEBOARD-140-gördeszka / • SKATIN'URA-174-ügy / • SKI OH DIE-2SD-sport / • SKI SIMULATOR-140-sport / • SKULL &  
CROSSB 1SD-akc / • SKY FOX 1-16D-szim / • SKY FOX 2-1SD-szim / • SKY SKARK-1SD-löv / • SLAMBALL-128-tenisz / • SLAYER-144-ügy /  
• SLEEPWALKER-2SD-akc / • SICKS-250-audíóverseny / • SLICE-142-log / • SILDING SKILL-270-log / • SLIGHTLY MAGIC-198-mász / • SLY  
SPY-2SD-akc / • SMASH 1SD-tenisz / • SMASH OUT-175-tv lap / • SMASH TV 251-akc / • SNAKE OR DIE 167-ügy / • SNARE 120-löv /  
• SNOOKER-122-billárd / • SOCCER CUP 2-158-men / • SOCCER DIRECTOR-111-men / • SOCCER PINBALL 134-flipper / • SOKOIAN 1SD-log /  
• SOLDIER 3-160-löv / • SOLDIER O LIGHT-176-löv / • SOLDIER ONE-168-löv / • SOLITAX-157-log / • SOLOFLIGHT-1SD-szim / • SOLOMON'S  
KEY-120-mász / • SON OF A BLAGG-153-mász / • SORC OF C CAST-1SD-kal / • SOS TEIHOH-109-strat / • SOULS OF DARKON-136-szöv /  
• SPACE ACE-116-löv / • SPACE ACE 2001-184-löv / • SPACE ASSAII-120-löv / • SPACE BEAGLE-1SD-löv / • SPACE BIKE-144-löv / • SPACE  
CRUSADE-288-kal / • SPACE OUBT-183-mász / • SPACE OUEL-242-löv / • SPACE DUELL-1SD-löv / • SPACE DUNK-216-löv / • SPACE  
FIGHTER-276-löv / • SPACE KNOITS-168-akc / • SPACE OPERAT-129-löv / • SPACE PILOT 1-2-240-löv / • SPACE PILOT 2-197-löv / • SPACE  
QUIZ 101% 1SD-kvíz / • SPACE RACEH-114-ügy / • SPACE ROQUE-2SD-szim / • SPACE VEGETABLES-173-akc / • SPACE WARRIOR-115-löv /  
• SPACEGOLD-1SD-löv / • SPACFGUN-1SD-akc / • SPAGETTI WEST-192-ügy / • SPANISH TREASURE-192-szöv / • SPARTACUS-321-ver /  
• SPECIAL BOULO-110-mász / • SPECTRE OF RAGNAD-1SD-akc / • SPEEDBALL 138-sport / • SPEEDBALL 2-261-sport / • SPEEDKINGS-149-  
audíóver / • SPELLB MINE-122-mász / • SPELLB.DIZZY 169-ügy / • SPELLBOUND 196-mász / • SPERANZA-200-log / • SPHERICAL-1SD-log /  
• SPHERON-198-ügy / • SPHINX JINX-165-kal / • SPIKEY-180-kal / • SPIRIT OF ADV 45D-kal / • SPRIRE-126-löv / • SPITFIRE 40 162-löv /  
• SPITTING IMAGE 177-ver / • SPLAT-122-ügy / • SPLIT PERSONALITIES-299-log / • SPLITTER-290-puzzle / • SPY VS SPY 1-166-akc / • SPY  
VS SPY 2-116-akc / • SPY WHO LOV ME-185-akc / • SQUARE OUT-305-log / • SQUASII-259-sport / • ST HOTELMANAGER-1SD-men /  
• ST DRAGON 1SD-löv / • STACK UP-153-letis / • STAR CONTROL-136-strat / • STAR PINO-174-sport / • STAH SUP SOCC-436-men /  
• STARBALL-19D-tyloci / • STARBURST-169-löv / • STARCOM-1435-löv / • STARFORCE-170-löv / • STARGLATE-163-kereskedő / • STANGLOIER  
1-196-úrhajós / • STARGOLIER 2-134-úrhajós / • STAROUAKE-179-löv / • STARSHIP COMM 1SD-strat / • STAR TREK 193-strat /aland /  
• STARWARS 1-154-löv / • STARWARS 2-169-löv / • STEALTH MISSION-1SD-szim / • STEEL-122-mász / • STEEL LAGLE 194-löv / • STEFI  
THUNDER 1SD-szim / • STEG 192-mász / • STELLAR-186-löv / • STONE AGE-1SD-log / • STONE EDGE 169-log / • STONOHORE-letis-189 /  
• STOP CALIPPO-1SD-ügy / • STOIM ACR EU 2SD-strat / • STORMLORD 160-mász / • STORMLORD 2-402-mász / • STRANOF LOOP-224-  
mász / • STRATEGO-262-strat / • STREET FIGHTER 1-1SD-ver / • STREET FIGHTER 2-1SD-ver / • STREET HOD-250-men / • STREET S RASK-  
1SD-koszfalabda / • STREET SOCC-1-158-loci / • STREET SOCC 2-160-loci / • STREET SP RASKBALL-1SD-sport / • STREET SUFFER-183-ügy /  
• STREETS S SOCCER-1SD-loci / • STRIDER 1-262-úrhajós / • STRIDER 2-238-úrhajós / • STRIDER MEGA-1SD-úrhajós / • STRIKE ACES 1SD-  
szim / • STRIKE F COBRA 194-löv / • STRIKE FLEET-2SD-szim / • STRIP POKER 1SD-kártya / • STRYKER-193-mász / • STUEMP-1SD-szöv /  
• STUNRUNNER-156-ügy / • STUNT CAR RAC-241-audíóver / • SU SWEET-287-log / • SUB BATTLE SIM-2SD-szim / • SUBBUHNER-182-úrhajós /  
• SUBBUTO-164-gombfocci / • SUBSONIC-156-akc / • SUBURBAN COMMANDO 300-akc / • SUBURBIA-131-löv / • SUMMER CAMP-203-mász /  
• SUMMER GAM 1-1SD-sport / • SUMMER GAM 2-2SD-sport / • SUMMEROLYMP-1SD-sport / • SUNNY SHINE-2SD-RPG / • SUP MONACO G.P-191-  
audíóver / • SUP SCRAMB SIM 140-motor / • SUP SPACE INVA-2SD-löv / • SUPER HALLIG-ON-441-motor / • SUPER HUEY 2-1SD-szim / • SUPER  
LEAGUE 177-men / • SUPER IEM-142-ügy / • SUPER MARIO BH-121-mász / • SUPER HIBBY 252-log / • SUPER OSWALO-175-mász / • SUPER  
PIPELINE 1-154-ügy / • SUPER PIPELINE 2-162-ügy / • SUPER SEYMOUR-155-ügy / • SUPER SOCCER-121-loci / • SUPER STOC CAR 138-  
audíóver / • SUPER STRIKE-102-löv / • SUPER TRUCKER 127-ügy / • SUPER ZAXXON-168-löv / • SUPERCAL-138-audíóver / • SUPERCUP 110-  
loci / • SUPERCYCLING-1SD-mixor / • SUPERMAN-2SD-akc / • SUPERSPORTS 2SD-sport / • SUPERTANK-200-löv / • SUPERTED-126-löv /  
• SUPRALLY-160-audíóver / • SUPREMACY-1SD-strat / • SUSU-1SD-szöv / • SWAP 123-log / • SWITCHBLADE 164-akc / • SWORD & ROSE 162-  
ügy / • SYNEK-151-löv / • SYSIPIHUS-162-log / • SYSTEM-280-ládatológató / • T G B RISK-189-lásasjáték / • T K O BOX SIM 1SD-box /  
• T M N TURTLESS 4SD-akc / • TABLE TENNIS-108-pin-pong / • TAI PAN-1SD-kal / • TALES O.T ARAB-228-ügy / • TALES OF BOON-335-akc /  
• TALIZMAN-154-mász / • TAMER-182-löv / • TANKATTACK GP-188-strat / • TANKS-165-löv / • TAPPER-142-ügy / • TARGET HINEG-440-ver /  
• TARZAN 183-ügy / • TASS TIMES IN T-2SD-kal / • TAU CETI 1-187-kal / • TAU CETI 3 197-kal / • TAU OMEGA 126-löv / • TAU ZERO-128-  
löv / • TEAM SPORTS-2SD-sport / • TECHNOLOG 1SD-akc / • TEN SPEEO-167-bikliri / • TENRACI-236-löv / • TENRACI 2-278-löv / • TERMINAL  
CITY-132-mász / • TERMINATOR 2-1SD-akc / • TERIAFIOHT-170-löv / • TERRY'S BIG ADV-162-mász / • TEST D2 CALCH-1SD-pályalimn /  
• TEST D2 EU.CII-1SD-pályalimn / • TEST D2.M.CARS-1SD-audíóver / • TEST DRIVE 1-2SD-szim / • TEST DRIVE 2-2SD-szim / • TEST DRIVE  
3 GPC-1SD-szim / • TESTRADOS-224-log / • TETRIS 139-letis / • TETROID-184-letis / • THLAIRE EUROPA-186-strat / • THINCROSS 1SD-log /  
• THINK FAST-141-memória / • THOMAS ENG.M-166-ügy / • THREE MUSKET-2SD-kal / • THRUSTER RALL-140-löv / • THUND HIRDS 1-4-515-  
audíóver / • THUNDER BLADE-1SD-löv / • THUNDER JAWS-335-akc / • THUNDERBOY-175-ügy / • THUNDERCATS-192-akc / • TIBO'S TAI E 1SD-  
mász / • TICKET HOLLYW-2SD-kal / • TIE BREAK 198-tenisz / • TIFFANY-189-nyelődög / • TIGER MISSION 1-158-löv / • TIGER MISSION 2 192-  
löv / • TIGER ROAD-495-ver / • TILT-143-log / • TIME AND MAIC-1SD-szöv / • TIME FIGHTER 190-ver / • TIMELOHO'S AMULET-114-szöv /  
• TIME MACHINE-318-mász / • TIME SCANNER-360-flipper / • TIME TRAX-199-akc / • TIMES OF LORE-1SD-kal / • TIN TIN-226-ügy / • TIN TIN  
ON THE MOON-1SD-ügy / • TIR NA NOO-152-mász / • TITANIC BLINKY-131-mász / • TO BE ON TOP-348-mász / • TOAD FORCE-158-löv / • TONI  
1SD-mász / • TOM & JERRY-210-mász / • TOMAHAWK-156-szim / • TOMCAT-148-löv / • TOMBIN-146-ügy / • TOP CROSS-197-motor / • TOP  
GUN-180-szim / • TORSION WARRIOR 2-123-akc / • TOTAL ECLIPSE-166-kal / • TOTAL HEGALL-1SD-akc / • TOUCH FOOTBALL-189-loci /  
• TOUGH GUYS-328-ver / • TOUR DE FRANCE-1SD-kerékpár / • TOWER OF TORI-278-mász / • TRACER 113-löv / • TRACER SANCT-150-kal /  
• TRAFFIC 196-ügy / • TRAIL WEST-149-strat / • TRAILBLAZER 2-130-ügy / • TRAIN 400-szim / • TRANSLOCIC-138-log / • TRANSWORLD 220-  
kereskedő / • TRANSFORMERS-197-mász / • TRANTOR 100-ver / • TRAP DOOH 171-ügy / • TRAZ 1 (USAC)-335-falbonó / • TRAZ 2-143-falbonó /  
• TRAZ 3 192-falbonó / • TREASURE ISLAND-190-szöv / • TRIACUS-144-löv / • TRIGET-320-log / • TRIPLEX-168-log / • TRITON-122-löv /  
• TRODDERS PREVIEW 376-log / • TROILS-ügy-163 / • TUBE MADNESS-180-log / • TURBO CHARGE-2SD-akc / • TURBO GIRL 150-audíóver /  
• TURBO OUTRUN-2SD-audíóver / • TURBO TORTOISE-214-mász / • TURBO-ESPRIT-171-audíóver / • TURN IT-144-log / • TURN IT 2-289-log /  
• TURN'N BURN 400-löv / • TURHO OF DEATH 175-kal / • TURRICAN 1 2SD-akc / • TURRICAN 2-2SD-akc / • TUSARI 1SD-akc / • TUSKER 1SD-  
mász / • TV SPORT FOOTB-2SD-sport / • TWIN COBRA 141-löv / • TWIN DOWN-193-letis / • TWIN KINGDOM-199-szöv / • TWIN TIGERS 125-  
akc / • TWIN TORNADO-138-löv / • TWINWORLD-2SD-mász / • TX-152-löv / • TYPII OF STEEL-4SD-strat / • TYPHOON-1SD-löv / • U 96-196-  
lori-edő / • UFO-241-löv / • UGH OLYMPIC-4SD-sport / • UGHI 1SD-ügy / • UJ VADNYUGAT 1-185-szöv / • UJ VADNYUGAT 2 187-szöv /  
• ULTIMA 1SD-RPG / • ULTIMA II-2SD-RPG / • ULTIMA IV-4SD-RPG / • ULTIMA V-8SD-RPG / • ULTIMA VI-8SD-RPG / • ULTRIX-397-ügy / • UH  
SQUACHON-1SD-löv / • UNDERWURDE 153-mász / • UNINITEO-2SD-kal / • UNTOUCHABLES-1SD-löv / • UP PERISCOPE 1SD-szim /  
• UHIOHM 182-löv / • USS JOIN YOUNG 132-szim / • UHINO TURHAPUR-162-ügy / • VTHE OAME-133-akc / • VIZ-1SD-sport / • VALENTINO  
254-mász / • VEGAS CASINO 2-1SD-játkéltorom / • VIFINITEA 1SD-akc / • VIDEO VEGAS 1SD-játkéltorom / • VIETNAM-186-akc / • VIGILANTE 327-  
ver / • VINCENT 1SD-mász / • VINDICATOR 427-akc / • VINDICATORS 168-löv / • VOLLEYBALL SIM 153-toplúds / • VOYAGE 147-löv /  
• VOYAGER-2SD-kal / • WACKY DARTS 168-ügy / • WACKY RACES-391-ügy / • WALLSTREET 1SD-kereskedő / • WANDERER-144-akc / • WARI



• 1000 Miglia - autós 1 lemez / 1869 - stratégia 3 lemez / 3D Construction Set - szerk. 1 lemez / 3D World Boxing - sport 1 lemez / 3D World Tennis - sport 1 lemez / 4 Crystals of Tian Li The 4 Crystals - / 688 Attack Submarine - szim 1 lemez / 7 UP Spot - táblás 1 lemez / A-10 Mission Disc - küldetéslemez 1 lemez / A-10 Tank Killer - szim 1MB 1 lemez / A Train - stratégia 2 lemez / A Train Constr. Set - szerk. 2 lemez / A320 Airbus - szimuláció 2 lemez / Ace Mine No 1 - Boulder Dash - szerk. 1 lemez / Action Service - akció 1 lemez / Action Station - hajó szim 1 lemez / Addams Family - akció 1 lemez / Adv. Destroyer Sim - hajó szim 1 lemez / Adv. Tact. Fighter - rep.g. lóv. 1 lemez / Advanced Ski Simul. - szim 1 lemez / Adventure C Set - kal. jékszóró 1 lemez / Al Bucks - stratégia 2 lemez / Al Force Commander - stratégia 1 lemez / Al Supply - rep.g. lóv. 1 lemez / Al Support - stratégia 2 lemez / Al Warrior - akció 3 lemez / Airborne Ringin' - akció 1 lemez / Airport - repülőd. szim 1 lemez / Alfred Chicken - máskéző 1 lemez / Alien Breed - akció 2 lemez / Alien Breed Spoc Edition - akció 2 lemez / Alien Breed II - ügyességi 3 lemez / Alien Hunter - akció 1 lemez / Alien III - akció 1 lemez / Alien III 100% - akció 2 lemez / Alien Logist - akció 1 lemez / Alphr Waves - ügyességi 1 lemez / Ambermoon - kal. 10 lemez / American Civil War - stratégia 2 lemez / American Gladiator - akció 2 lemez / Amiga Boulder Dash - máskéző 1 lemez / Amigoids - lövöldözős 1 lemez / Ancient Art War In Skies - stratégia 4 lemez / Android Arcade - akció 1 lemez / Angel Neko Pole - motorverseny 1 lemez / Another World - akció 2 lemez / Antioss - loci 5 lemez / Apache - helikopteres 1 lemez / Apocalypse - helikopteres 3 lemez / Aquatic Games - állatok olimpiája 1 lemez / Aquavania - akció 1 lemez / Aquaventa - akció 1 lemez / Arabian Nights - máskéző 2 lemez / Archipelagos - úrhajós máskéző 1 lemez / Arena - akció 1 lemez / Armada - hajós kal.játék 1 lemez / Armour Gaddon - akció 2 lemez / Armour Gaddon II - akció 2 lemez / Ashes of Empire - stratégia 3 lemez / Assassins - akció 2 lemez / Aster-x - akció 1 lemez / Asteroids - lövöldözős 1 lemez / Astro Maane Corp. - akciójáték 2 lemez / Atlantis - ügyességi 1 lemez / Atomic - logika 1 lemez / Atomic Robokid - lövöldözős 2 lemez / Attack of London - 3D akció 1 lemez / Auri Arc Adventure - bányajáték 1 lemez / AV 88 Harrier Assault - szimuláció 2 lemez / Axes Magic Hammer - máskéző 1 lemez / Aztec Challenge - akció 1 lemez / B17 Flying Fortress - rep.gép szim 3 lemez / Baby Joe - akció 1 lemez / Back to the Future - vegyes ügyességi 1 lemez / Back to the Future 2 - mini az előző 1 lemez / Back to the Future 3 - mini az előző 2 lemez / Backgammon - táblás 1 lemez / Backgammon Deluxe - logika 1 lemez / Bad Company - kal.játék 1 lemez / Badlands - autós 1 lemez / Balance of Power - stratégia 1 lemez / Balkan Conflict - stratégia 2 lemez / Ball Game II The Ball Game... / Ballistic Diplomacy - stratégia 2 lemez / Ballyhoo - téli játékok 1 lemez / Bandit Id The Bandit... / Bang - arkanoid 1 lemez / Banzy - lövöldözős 2 lemez / Bar Games - bányajáték 2 lemez / Barbarian - hard 1 lemez / Bard's Tale 3 - fantasy 2 lemez / Bard's Tale - kal. 2 lemez / Bard's Tale II - kal. 2 lemez / Bard's Tale III Const. Kit - szerk. 3 lemez / Bargon Attack - kal. 4 lemez / Bargon Attack - kal. 4 lemez / Barney Bear - oktató program 2 lemez / Barney Mouse - bányajáték 1 lemez / Basic Compiler - basic fordítóprogram 1 lemez / Basket Manager - kosárlabda 1 lemez / Bat II - kal. 5 lemez / Batman - lövöldözős 1 lemez / Batman the Movie - vegyes 2 lemez / Batman Returns - akció 2 lemez / Battle Bound - akció 1 lemez / Battle Cars II - akció 1 lemez / Battle Chess - kosztümös sakk 1 lemez / Battle Command - 3D harcokos 1 lemez / Battle Isle - stratégia 2 lemez / Battle Isle II - stratégia 2 lemez / Battle Masters - szöveges 1 lemez / Battle of Britain - stratégia 2 lemez / Battle of Britain Miss. Disc 1 lemez / Battle Squadron - lövöldözős 1 lemez / Battle Wolfey - lövöldözős 1 lemez / Battlehawks 1942 - szimuláció 2 lemez / Battlements - máskéző 1 lemez / Battleship - torpedó 1 lemez / Brack Wolfeyball - torpedó rőplabda 1 lemez / Beast Lord - máskéző 2 lemez / Beavers - máskéző 3 lemez / Bedroom Olympia - szexjáték 1 lemez / Best of the Best - karaté 2 lemez / Betrayal - stratégia 2 lemez / Beyond Ice Palace - gyűjtőgép 1 lemez / Bi-Fi - akció 1 lemez / Big Business II - stratégia 1 lemez / Big Nose - akció 1 lemez / Big Sea - kereskedő (angol) 4 lemez / Bill & Ted's Excellent Adventure - kal. 1 lemez / Bill's Tennis Game - logika 2 lemez / Billard - billiárd 1 lemez / Billard Simulator - billiárd szim 1 lemez / Billard Smulhor 2 - billiárd 1 lemez / Billy the Kid - akció 3 lemez / Binary - akció 1 lemez / Bingo - társasjáték 1 lemez / Birds of Prey - szim 2 lemez / Black Buster - logika 1 lemez / Blade of Steel - gyűjtőgép 1 lemez / Blazing Thunder - lövöldözős 1 lemez / Blackys Scary School - máskéző 1 lemez / Blob - ügyességi 1 lemez / Block Out - térbeli jétns 1 lemez / Blox - Tetris 1 lemez / Blue Angel 68 - logika 1 lemez / Board Games - háromféle táblás játék 1 lemez / Bobo - ügyességi (ablak) 1 lemez / Body Blows - akció 4 lemez / Bolls & Pipes - logika 1 lemez / Bonanza Brothers - máskéző 1 lemez / Bond Mine V - Boulder Dash 1 lemez / Book of Songs - zenedemo 2 lemez / Boplin - logika 1 lemez / Bonz Valley Show - gyönyörű képek 1 lemez / Borobudur - kal. 3 lemez / Bouncing Ball - akció 1 lemez / Breach 2 - társasjáték 1 lemez / Brigade Commander - kommandós 2 lemez / Brutal Sport Football - loci 2 lemez / Bubble Bobble - ügyességi játék 1 lemez / Buck Rogers - szexjáték 3 lemez / Budbrain Demo - Demo 2 lemez / Budbrain Megademo 2 - demo 1 lemez / Budokan - küzdősportok 2 lemez / Bullalo Bull W R S - westernsportok 2 lemez / Bug Bash - gyűjtőgép 1 lemez / Bullerland - szerk. 1 lemez / Bump'n Burn - autós 1 lemez / Bundesliga 3000 - focimanager 2 lemez / Bunny Blinks - arkanoid 1 lemez / Bulgerman - akció 1 lemez / Burning Rubber - autós 4 lemez / Burntime - stratégia 3 lemez / C64 Emulator - emulator 1 lemez / Cabal - lövöldözős 1 lemez / Cadaver - kal.játék 2 lemez / Cadaver data - Pay off - ügyességi 1 lemez / Cadaver - ügyességi 2 lemez / Caesar - stratégia 1 lemez / Cafe des Globe - logika 1 lemez / California Games 2 - sport 2 lemez / Callipo - máskéző 1 lemez / Campaga - stratégia 2 lemez / Campaign II - stratégia 2 lemez / Canton - akció 3 lemez / Capone - lövöldözős 1 lemez / Captain Jack - Demo 1 lemez / Captain Planet - akció 1 lemez / Captive - kal. 1 lemez / Card Games - kártya 1 lemez / Cardinal of the Kremlin - akció 1 lemez / Carl Lurs Ch. Id. The Carl... / Carnegie - autós 1 lemez / Carrier Command - stratégia 1 lemez / Carthage - stratégia 2 lemez / Cash - akció 1 lemez / Casino 3000 - lótarú játék 1 lemez / Castle Master - máskéző 1 lemez / Catvix - akció 2 lemez / Civilization - kal. 2 lemez / Cl. Ship Manager - focimanager 2 lemez / Ch. Ship of Europe - foci 1 lemez / Chambers of Shaolin - karaté 1 lemez / Champ. box 1 lemez / Champions of Kyrin - RPG 3 lemez / Champions of the Ray - kal. 2 lemez / Championship Man - foci 2 lemez / Championship Manager '93 - focimanager 3 lemez / Chaos - zenedemo 2 lemez / Chaos Engine - akció 2 lemez / Chaos Engine - akció 2 lemez / Chaige - akció 1 lemez / Charots of Wrath - vegyes 1 lemez / Charlie Chimp - akció 2 lemez / Chase HO 2 - autós 2 lemez / Chessmaster - sakk 1 lemez / Chessmaster 2000 - sakk 1 lemez / Chessmaster 2100 - sakk 2 lemez (1 MB) / China Karate - karaté 1 lemez / Chips Challenge - akció 1 lemez / Chubby Christle - gyűjtőgép 1 lemez / Cluck Rock - máskéző 1 lemez / Chuck Rock 2 - máskéző 2 lemez / Chuck Yager's FLIGHT TRAINER - rep.g. szim 1 lemez / Civilization - stratégia 4 lemez / Civilization V855.05 - update lemez 1 lemez / Glover & Smart - társasjáték 1 lemez / Cloud kal. 4 lemez / Cloud Kingdom - ügyességi 1 lemez / Clown-o-Mania - ügyességi 1 lemez / Conanome Ieman - kal.játék 1 lemez / Colonel Bequest - kal.játék 5 lemez / Colorado - máskéző 1 lemez / Colonx - logika 1 lemez / Colossus Bridge - bridge 1 lemez / Coma Demo Pack - demo 1 lemez / Combat Air Patrol - rep.g. szim 3 lemez / Compute a Race V52 - stratégia 1 lemez / Conan the Chimerian - verekedős 4 lemez / Conflict - stratégia 1 lemez / Conflict Europa - stratégia 1 lemez / Conflict Middle East - stratégia 1 lemez / Conflict Over Bosnia - stratégia 2 lemez / Conqueror - harcokos stratégia 1 lemez / Conquest & Domium - stratégia 1 lemez / Conquest in Japan - stratégia 2 lemez / Cool Cloc Twins - máskéző 1 lemez / Cool World - akció 2 lemez / Cougar Force - máskéző 2 lemez / Course of Ra - logika 1 lemez / Covert Action - kal. 3 lemez / Cow Wars - akció 1 lemez / Crack Máskéző 1 lemez / Crack Down - máskéző 2 lemez / Crazy - zenedemo 1 lemez / Crazy Cars 2 - autós 1 lemez / Crazy Cars III - autós 2 lemez / Creamores - máskéző 2 lemez / Creepy - gyűjtőgép 1 lemez / Cricket - baseball szim 1 lemez / Critton - ügyességi 1 lemez / Crime Time - kal. 2 lemez / Crime Wave - akció 2 lemez / Crossbow - kal.játék 1 lemez / Crossword Constr. Kit - jétpénykésztő 1 lemez / Crystal Hammer '93 - arkanoid 1 lemez / Cube-X - logika 1 lemez / Cubix - logika 1 lemez / Curse of Enchanba - kal. 4 lemez / Curse of the Azure Bonds - kal. 2 lemez / Curse of the Dragon - logika 1 lemez / Cyber Empire - kal. 2 lemez / Cyber Zerk (1 MB) - akció 2 lemez / Cyberball - jég 1 lemez / Cyberpunks - máskéző 1 lemez / Cyberzark - akció 2 lemez / Cyclesm Id. The Cyclesm... / Cytron - akció 2 lemez / D-Day - stratégia 4 lemez / Dalek Attack - akció 2 lemez / Damocles - 3D kal.játék 1 lemez / Damocles Mission 4 - küldetéslemez 1 lemez / Dancing With Eggs - akció 1 lemez / Danger Castle - bányajáték 1 lemez / Dark Queen of Krynn - kal. 3 lemez / Darkman - kal. 1 lemez / Darkseed - kal. 7 lemez / Das Boot - tornabólusim 2 lemez / Das Schwarze Auge - kal. 8 lemez / Days of Thunder - autós verseny 1 lemez / De Ja Vu 2 - kal. 2 lemez / Death Knights of Krynn - kal. 2 lemez / Death Trap - máskéző 1 lemez / Deathnager from Space - űrlöv. 1 lemez / Deep Core - akció 3 lemez / Defender of the Crown - stratégia 2 lemez / Deluxe Paint rajzprogram 1 lemez / Demime - akció 2 lemez / Demime IV - akció 1 lemez / Demo Collection - 5 demo 1 lemez / Denver - akció 1 lemez / Desert Strike - helikopteres 3 lemez / Destroyer - hadihajó szim 1 lemez / Deuteros - úrhajós akció 2 lemez / Diabols - akció 1 lemez / Diabols b - akció 1 lemez / Diabols 8 - akció 1 lemez / Diabols 9 - akció 1 lemez / Diabols VII - akció 1 lemez / Dick Tracy - akciójáték 1 lemez / Dick Tracy Adventure - kal. 3 lemez / Die Hard 2 - akció 1 lemez / Diego Matallona's F Manager - focimanager 1 lemez / Dig Paint - rajzprogram 1 lemez / Dimo's Quest - ügyességi 1 lemez / Dynasty Wars - máskéző 1 lemez / Dino Wars - verekedős 2 lemez / Dionysos Demo - Demo 1 lemez / Diplomacy III - stratégia 1 lemez / Disc - ügyességi (sport) 1 lemez / Discovery - stratégia 1 lemez / Discovery - úrhajós 1 lemez / Disney Animation St. animátor 1MB 3 lemez / Disposable Hero - akció 3 lemez / Dthel In Space - ügyességi 3 lemez / Dizzy 1 - máskéző 1 lemez / Dizzy 3 - mini az előző 1 lemez / Dizzy's Crystal Kingdom - akció 2 lemez / Dooght - rep.g. szim 3 lemez / Dogs of War - lövöldözős játék 1 lemez / Domingo - logika 1 lemez / Dominion - stratégia 4 lemez / Don Manolo - Pac Man 1 lemez / Donk - akció 3 lemez / Doodiebug - akció 1 lemez / Downhill Challenge - sl-akkrobalka 1 lemez / Dr. Frut - ügyességi 1 lemez / Dr. Muno - logika 1 lemez / Dragon Blood - lövöldözős 1 lemez / Dragon Cave - Dungeon Master 1 lemez / Dragon Spirit - lövöldözős 1 lemez / Dragon Strike - harc 2 lemez / Dragon Tiles - ügyességi 1 lemez / Dragon Wars - kal.játék 2 lemez / Dragon's Kingdom 1 lemez / Dragon's Lair III - akció 8 lemez / Drakhon - fantasy 2 lemez / Dreadnoughts V1 - stratégia 1 lemez / Dribbling - foci 1 lemez / Duck Tales - kal. 2 lemez / Dune - kal. 3 lemez / Dune 2 - stratégia 6 lemez / Dungeon Flipper - szimuláció 1 lemez / Dungeon Master - RPG 1 lemez / Dylan Dog III - akció 1 lemez / Dylan Dog IV - akció 1 lemez / Dylan Dog Through the G - akció 3 lemez / Dynatech - stratégia 1 lemez / Dyler 07 - lövöldözős 1 lemez / E-Motion - ügyességi 1 lemez / Eastern E. Dizzy - máskéző 1 lemez / Ebonstar - úrhajós lövöldözős 1 lemez / Eco Planets - ügyességi 2 lemez / Edd the Duck - ügyességi 1 lemez / Edd the Duck II - ügyességi 1 lemez / Eggminator - akció 2 lemez / Ershockey Manager 1 lemez / Elephant Antics - gyűjtőgép 1 lemez / Eleaban - akció 1 lemez / ELF - máskéző 2 lemez / ELITE - úrhajós kereskedő 1 lemez / Elite 2/Frontier - úrhajós 1 lemez / Elma - kal.játék 5 lemez / Elma Arcade - akció 2 lemez / Elma II - kal. 7 lemez / Emerald Mine editor - szerk. 2 lemez / Elnyn II Arcade Quiz - kérdéss. játék 1 lemez / Emlyn II Int Soccer - loci 1 lemez / Empire - stratégia 1 lemez / Encounter - ügyességi 1 lemez / Endless

# Games Center ajánlata Amigára

• 1000 Miglia - autós 1 lemez / 1869 - stratégia 3 lemez / 3D Construction Set - szerk. 1 lemez / 3D World Boxing - sport 1 lemez / 3D World Tennis - sport 1 lemez / 4 Crystals of Tian Li The 4 Crystals - / 688 Attack Submarine - szim 1 lemez / 7 UP Spot - táblás 1 lemez / A-10 Mission Disc - küldetéslemez 1 lemez / A-10 Tank Killer - szim 1MB 1 lemez / A Train - stratégia 2 lemez / A Train Constr. Set - szerk. 2 lemez / A320 Airbus - szimuláció 2 lemez / Ace Mine No 1 - Boulder Dash - szerk. 1 lemez / Action Service - akció 1 lemez / Action Station - hajó szim 1 lemez / Addams Family - akció 1 lemez / Adv. Destroyer Sim - hajó szim 1 lemez / Adv. Tact. Fighter - rep.g. lóv. 1 lemez / Advanced Ski Simul. - szim 1 lemez / Adventure C Set - kal. jékszóró 1 lemez / Al Bucks - stratégia 2 lemez / Al Force Commander - stratégia 1 lemez / Al Supply - rep.g. lóv. 1 lemez / Al Support - stratégia 2 lemez / Al Warrior - akció 3 lemez / Airborne Ringin' - akció 1 lemez / Airport - repülőd. szim 1 lemez / Alfred Chicken - máskéző 1 lemez / Alien Breed - akció 2 lemez / Alien Breed Spoc Edition - akció 2 lemez / Alien Breed II - ügyességi 3 lemez / Alien Hunter - akció 1 lemez / Alien III - akció 1 lemez / Alien III 100% - akció 2 lemez / Alien Logist - akció 1 lemez / Alphr Waves - ügyességi 1 lemez / Ambermoon - kal. 10 lemez / American Civil War - stratégia 2 lemez / American Gladiator - akció 2 lemez / Amiga Boulder Dash - máskéző 1 lemez / Amigoids - lövöldözős 1 lemez / Ancient Art War In Skies - stratégia 4 lemez / Android Arcade - akció 1 lemez / Angel Neko Pole - motorverseny 1 lemez / Another World - akció 2 lemez / Antioss - loci 5 lemez / Apache - helikopteres 1 lemez / Apocalypse - helikopteres 3 lemez / Aquatic Games - állatok olimpiája 1 lemez / Aquavania - akció 1 lemez / Aquaventa - akció 1 lemez / Arabian Nights - máskéző 2 lemez / Archipelagos - úrhajós máskéző 1 lemez / Arena - akció 1 lemez / Armada - hajós kal.játék 1 lemez / Armour Gaddon - akció 2 lemez / Armour Gaddon II - akció 2 lemez / Ashes of Empire - stratégia 3 lemez / Assassins - akció 2 lemez / Aster-x - akció 1 lemez / Asteroids - lövöldözős 1 lemez / Astro Maane Corp. - akciójáték 2 lemez / Atlantis - ügyességi 1 lemez / Atomic - logika 1 lemez / Atomic Robokid - lövöldözős 2 lemez / Attack of London - 3D akció 1 lemez / Auri Arc Adventure - bányajáték 1 lemez / AV 88 Harrier Assault - szimuláció 2 lemez / Axes Magic Hammer - máskéző 1 lemez / Aztec Challenge - akció 1 lemez / B17 Flying Fortress - rep.gép szim 3 lemez / Baby Joe - akció 1 lemez / Back to the Future - vegyes ügyességi 1 lemez / Back to the Future 2 - mini az előző 1 lemez / Back to the Future 3 - mini az előző 2 lemez / Backgammon - táblás 1 lemez / Backgammon Deluxe - logika 1 lemez / Bad Company - kal.játék 1 lemez / Badlands - autós 1 lemez / Balance of Power - stratégia 1 lemez / Balkan Conflict - stratégia 2 lemez / Ball Game II The Ball Game... / Ballistic Diplomacy - stratégia 2 lemez / Ballyhoo - téli játékok 1 lemez / Bandit Id The Bandit... / Bang - arkanoid 1 lemez / Banzy - lövöldözős 2 lemez / Bar Games - bányajáték 2 lemez / Barbarian - hard 1 lemez / Bard's Tale 3 - fantasy 2 lemez / Bard's Tale - kal. 2 lemez / Bard's Tale II - kal. 2 lemez / Bard's Tale III Const. Kit - szerk. 3 lemez / Bargon Attack - kal. 4 lemez / Bargon Attack - kal. 4 lemez / Barney Bear - oktató program 2 lemez / Barney Mouse - bányajáték 1 lemez / Basic Compiler - basic fordítóprogram 1 lemez / Basket Manager - kosárlabda 1 lemez / Bat II - kal. 5 lemez / Batman - lövöldözős 1 lemez / Batman the Movie - vegyes 2 lemez / Batman Returns - akció 2 lemez / Battle Bound - akció 1 lemez / Battle Cars II - akció 1 lemez / Battle Chess - kosztümös sakk 1 lemez / Battle Command - 3D harcokos 1 lemez / Battle Isle - stratégia 2 lemez / Battle Isle II - stratégia 2 lemez / Battle Masters - szöveges 1 lemez / Battle of Britain - stratégia 2 lemez / Battle of Britain Miss. Disc 1 lemez / Battle Squadron - lövöldözős 1 lemez / Battle Wolfey - lövöldözős 1 lemez / Battlehawks 1942 - szimuláció 2 lemez / Battlements - máskéző 1 lemez / Battleship - torpedó 1 lemez / Brack Wolfeyball - torpedó rőplabda 1 lemez / Beast Lord - máskéző 2 lemez / Beavers - máskéző 3 lemez / Bedroom Olympia - szexjáték 1 lemez / Best of the Best - karaté 2 lemez / Betrayal - stratégia 2 lemez / Beyond Ice Palace - gyűjtőgép 1 lemez / Bi-Fi - akció 1 lemez / Big Business II - stratégia 1 lemez / Big Nose - akció 1 lemez / Big Sea - kereskedő (angol) 4 lemez / Bill & Ted's Excellent Adventure - kal. 1 lemez / Bill's Tennis Game - logika 2 lemez / Billard - billiárd 1 lemez / Billard Simulator - billiárd szim 1 lemez / Billard Smulhor 2 - billiárd 1 lemez / Billy the Kid - akció 3 lemez / Binary - akció 1 lemez / Bingo - társasjáték 1 lemez / Birds of Prey - szim 2 lemez / Black Buster - logika 1 lemez / Blade of Steel - gyűjtőgép 1 lemez / Blazing Thunder - lövöldözős 1 lemez / Blackys Scary School - máskéző 1 lemez / Blob - ügyességi 1 lemez / Block Out - térbeli jétns 1 lemez / Blox - Tetris 1 lemez / Blue Angel 68 - logika 1 lemez / Board Games - háromféle táblás játék 1 lemez / Bobo - ügyességi (ablak) 1 lemez / Body Blows - akció 4 lemez / Bolls & Pipes - logika 1 lemez / Bonanza Brothers - máskéző 1 lemez / Bond Mine V - Boulder Dash 1 lemez / Book of Songs - zenedemo 2 lemez / Boplin - logika 1 lemez / Bonz Valley Show - gyönyörű képek 1 lemez / Borobudur - kal. 3 lemez / Bouncing Ball - akció 1 lemez / Breach 2 - társasjáték 1 lemez / Brigade Commander - kommandós 2 lemez / Brutal Sport Football - loci 2 lemez / Bubble Bobble - ügyességi játék 1 lemez / Buck Rogers - szexjáték 3 lemez / Budbrain Demo - Demo 2 lemez / Budbrain Megademo 2 - demo 1 lemez / Budokan - küzdősportok 2 lemez / Bullalo Bull W R S - westernsportok 2 lemez / Bug Bash - gyűjtőgép 1 lemez / Bullerland - szerk. 1 lemez / Bump'n Burn - autós 1 lemez / Bundesliga 3000 - focimanager 2 lemez / Bunny Blinks - arkanoid 1 lemez / Bulgerman - akció 1 lemez / Burning Rubber - autós 4 lemez / Burntime - stratégia 3 lemez / C64 Emulator - emulator 1 lemez / Cabal - lövöldözős 1 lemez / Cadaver - kal.játék 2 lemez / Cadaver data - Pay off - ügyességi 1 lemez / Cadaver - ügyességi 2 lemez / Caesar - stratégia 1 lemez / Cafe des Globe - logika 1 lemez / California Games 2 - sport 2 lemez / Callipo - máskéző 1 lemez / Campaga - stratégia 2 lemez / Campaign II - stratégia 2 lemez / Canton - akció 3 lemez / Capone - lövöldözős 1 lemez / Captain Jack - Demo 1 lemez / Captain Planet - akció 1 lemez / Captive - kal. 1 lemez / Card Games - kártya 1 lemez / Cardinal of the Kremlin - akció 1 lemez / Carl Lurs Ch. Id. The Carl... / Carnegie - autós 1 lemez / Carrier Command - stratégia 1 lemez / Carthage - stratégia 2 lemez / Cash - akció 1 lemez / Casino 3000 - lótarú játék 1 lemez / Castle Master - máskéző 1 lemez / Catvix - akció 2 lemez / Civilization - kal. 2 lemez / Cl. Ship Manager - focimanager 2 lemez / Ch. Ship of Europe - foci 1 lemez / Chambers of Shaolin - karaté 1 lemez / Champ. box 1 lemez / Champions of Kyrin - RPG 3 lemez / Champions of the Ray - kal. 2 lemez / Championship Man - foci 2 lemez / Championship Manager '93 - focimanager 3 lemez / Chaos - zenedemo 2 lemez / Chaos Engine - akció 2 lemez / Chaos Engine - akció 2 lemez / Chaige - akció 1 lemez / Charots of Wrath - vegyes 1 lemez / Charlie Chimp - akció 2 lemez / Chase HO 2 - autós 2 lemez / Chessmaster - sakk 1 lemez / Chessmaster 2000 - sakk 1 lemez / Chessmaster 2100 - sakk 2 lemez (1 MB) / China Karate - karaté 1 lemez / Chips Challenge - akció 1 lemez / Chubby Christle - gyűjtőgép 1 lemez / Cluck Rock - máskéző 1 lemez / Chuck Rock 2 - máskéző 2 lemez / Chuck Yager's FLIGHT TRAINER - rep.g. szim 1 lemez / Civilization - stratégia 4 lemez / Civilization V855.05 - update lemez 1 lemez / Glover & Smart - társasjáték 1 lemez / Cloud kal. 4 lemez / Cloud Kingdom - ügyességi 1 lemez / Clown-o-Mania - ügyességi 1 lemez / Conanome Ieman - kal.játék 1 lemez / Colonel Bequest - kal.játék 5 lemez / Colorado - máskéző 1 lemez / Colonx - logika 1 lemez / Colossus Bridge - bridge 1 lemez / Coma Demo Pack - demo 1 lemez / Combat Air Patrol - rep.g. szim 3 lemez / Compute a Race V52 - stratégia 1 lemez / Conan the Chimerian - verekedős 4 lemez / Conflict - stratégia 1 lemez / Conflict Europa - stratégia 1 lemez / Conflict Middle East - stratégia 1 lemez / Conflict Over Bosnia - stratégia 2 lemez / Conqueror - harcokos stratégia 1 lemez / Conquest & Domium - stratégia 1 lemez / Conquest in Japan - stratégia 2 lemez / Cool Cloc Twins - máskéző 1 lemez / Cool World - akció 2 lemez / Cougar Force - máskéző 2 lemez / Course of Ra - logika 1 lemez / Covert Action - kal. 3 lemez / Cow Wars - akció 1 lemez / Crack Máskéző 1 lemez / Crack Down - máskéző 2 lemez / Crazy - zenedemo 1 lemez / Crazy Cars 2 - autós 1 lemez / Crazy Cars III - autós 2 lemez / Creamores - máskéző 2 lemez / Creepy - gyűjtőgép 1 lemez / Cricket - baseball szim 1 lemez / Critton - ügyességi 1 lemez / Crime Time - kal. 2 lemez / Crime Wave - akció 2 lemez / Crossbow - kal.játék 1 lemez / Crossword Constr. Kit - jétpénykésztő 1 lemez / Crystal Hammer '93 - arkanoid 1 lemez / Cube-X - logika 1 lemez / Cubix - logika 1 lemez / Curse of Enchanba - kal. 4 lemez / Curse of the Azure Bonds - kal. 2 lemez / Curse of the Dragon - logika 1 lemez / Cyber Empire - kal. 2 lemez / Cyber Zerk (1 MB) - akció 2 lemez / Cyberball - jég 1 lemez / Cyberpunks - máskéző 1 lemez / Cyberzark - akció 2 lemez / Cyclesm Id. The Cyclesm... / Cytron - akció 2 lemez / D-Day - stratégia 4 lemez / Dalek Attack - akció 2 lemez / Damocles - 3D kal.játék 1 lemez / Damocles Mission 4 - küldetéslemez 1 lemez / Dancing With Eggs - akció 1 lemez / Danger Castle - bányajáték 1 lemez / Dark Queen of Krynn - kal. 3 lemez / Darkman - kal. 1 lemez / Darkseed - kal. 7 lemez / Das Boot - tornabólusim 2 lemez / Das Schwarze Auge - kal. 8 lemez / Days of Thunder - autós verseny 1 lemez / De Ja Vu 2 - kal. 2 lemez / Death Knights of Krynn - kal. 2 lemez / Death Trap - máskéző 1 lemez / Deathnager from Space - űrlöv. 1 lemez / Deep Core - akció 3 lemez / Defender of the Crown - stratégia 2 lemez / Deluxe Paint rajzprogram 1 lemez / Demime - akció 2 lemez / Demime IV - akció 1 lemez / Demo Collection - 5 demo 1 lemez / Denver - akció 1 lemez / Desert Strike - helikopteres 3 lemez / Destroyer - hadihajó szim 1 lemez / Deuteros - úrhajós akció 2 lemez / Diabols - akció 1 lemez / Diabols b - akció 1 lemez / Diabols 8 - akció 1 lemez / Diabols 9 - akció 1 lemez / Diabols VII - akció 1 lemez / Dick Tracy - akciójáték 1 lemez / Dick Tracy Adventure - kal. 3 lemez / Die Hard 2 - akció 1 lemez / Diego Matallona's F Manager - focimanager 1 lemez / Dig Paint - rajzprogram 1 lemez / Dimo's Quest - ügyességi 1 lemez / Dynasty Wars - máskéző 1 lemez / Dino Wars - verekedős 2 lemez / Dionysos Demo - Demo 1 lemez / Diplomacy III - stratégia 1 lemez / Disc - ügyességi (sport) 1 lemez / Discovery - stratégia 1 lemez / Discovery - úrhajós 1 lemez / Disney Animation St. animátor 1MB 3 lemez / Disposable Hero - akció 3 lemez / Dthel In Space - ügyességi 3 lemez / Dizzy 1 - máskéző 1 lemez / Dizzy 3 - mini az előző 1 lemez / Dizzy's Crystal Kingdom - akció 2 lemez / Dooght - rep.g. szim 3 lemez / Dogs of War - lövöldözős játék 1 lemez / Domingo - logika 1 lemez / Dominion - stratégia 4 lemez / Don Manolo - Pac Man 1 lemez / Donk - akció 3 lemez / Doodiebug - akció 1 lemez / Downhill Challenge - sl-akkrobalka 1 lemez / Dr. Frut - ügyességi 1 lemez / Dr. Muno - logika 1 lemez / Dragon Blood - lövöldözős 1 lemez / Dragon Cave - Dungeon Master 1 lemez / Dragon Spirit - lövöldözős 1 lemez / Dragon Strike - harc 2 lemez / Dragon Tiles - ügyességi 1 lemez / Dragon Wars - kal.játék 2 lemez / Dragon's Kingdom 1 lemez / Dragon's Lair III - akció 8 lemez / Drakhon - fantasy 2 lemez / Dreadnoughts V1 - stratégia 1 lemez / Dribbling - foci 1 lemez / Duck Tales - kal. 2 lemez / Dune - kal. 3 lemez / Dune 2 - stratégia 6 lemez / Dungeon Flipper - szimuláció 1 lemez / Dungeon Master - RPG 1 lemez / Dylan Dog III - akció 1 lemez / Dylan Dog IV - akció 1 lemez / Dylan Dog Through the G - akció 3 lemez / Dynatech - stratégia 1 lemez / Dyler 07 - lövöldözős 1 lemez / E-Motion - ügyességi 1 lemez / Eastern E. Dizzy - máskéző 1 lemez / Ebonstar - úrhajós lövöldözős 1 lemez / Eco Planets - ügyességi 2 lemez / Edd the Duck - ügyességi 1 lemez / Edd the Duck II - ügyességi 1 lemez / Eggminator - akció 2 lemez / Ershockey Manager 1 lemez / Elephant Antics - gyűjtőgép 1 lemez / Eleaban - akció 1 lemez / ELF - máskéző 2 lemez / ELITE - úrhajós kereskedő 1 lemez / Elite 2/Frontier - úrhajós 1 lemez / Elma - kal.játék 5 lemez / Elma Arcade - akció 2 lemez / Elma II - kal. 7 lemez / Emerald Mine editor - szerk. 2 lemez / Elnyn II Arcade Quiz - kérdéss. játék 1 lemez / Emlyn II Int Soccer - loci 1 lemez / Empire - stratégia 1 lemez / Encounter - ügyességi 1 lemez / Endless



Mezők - zenedemo - 2 lemez / • Entriprio - lövöldözős - 1 lemez / • Entity - akció - 4 lemez / • EPIC Űrhajós - 3 lemez / • Eten des Thron - kal - 3 lemez /  
 • Erik - Mészáros - 1 lemez / • Escape (1 Planet) - Mészáros - 1 lemez / • Escape From Tharkai - rep.gép.szm - 1 lemez / • Estimo Gamis - 161 játék /  
 1 lemez / • Espana, The Games '92 - spon - 4 lemez / • Eu! Champ 1992 - Foci - 2 lemez / • European - oklétéprogram - 1 lemez / • European Champions - 2  
 lemez / • European Football Ch - Foci - 1 lemez / • European Space Sim - űrhajós szim - 1 lemez / • European Super L - foci menedzser - 1 lemez / • Everton  
 FC - foci menedzser - 1 lemez / • Excel - lövöldözős - 1 lemez / • EXODUS 3010 - űrhajós - 2 lemez / • Exterminator - ügyességi - 1 lemez / • Exotic kigikai  
 1 lemez / • Eye of the Beholder - kal - 4 lemez / • Eye of the Beholder II - kal - 4 lemez / • Eye of the Storm - akció - 2 lemez / • Eye-Boig - ügyességi - 1 lemez /  
 repülő.szm - 2 lemez / • F-29 Rotational - rep.gép.szm - 1 lemez / • F-17A Stealth Flight - rep.gszim - 3 lemez / • F/A 18 Interceptor - szimuláció - 1 lemez /  
 • Face Off Hockey - jégkorong - 1 lemez / • Falcon - repülő.szm - 2 lemez / • Falcon Miss D-1-2 - addu - 1 lemez / • Fallen Empire (1 MB) - stratégia - 4 lemez /  
 • Family Duel - társasjáték (1 lemez) - 1 lemez / • Fantastic Őr - ügyességi - 2 lemez / • Farplanning Av Kartan - logikai - 1 lemez / • Fast Food - gyűjtőgetős  
 1 lemez / • Fast Lane - autós - 1 lemez / • Fate - Gates of Dawn - kal - 3 lemez / • Fernandez Must be - Mészáros lövöldözős - 1 lemez / • Ferrari Formula One  
 autós - 1 lemez / • Fiendys Fieddys - ügyességi - 3 lemez / • Fighter B mission 4 - küldetés lemez - 1 lemez / • Lighter Bomber - repülő.szm - 2 lemez  
 • Fighter Bomber - szim - 2 lemez / • Fighter Bomber dátadisk - küldetés - 1 lemez / • Fighter Duel Pro - rep.gép.szm - 3 lemez / • Fighting for Rome - stratégia  
 játék - 1 lemez / • Final Battle Id The Final Battle... / • Final Day Id The Final Day... / • Final Fight - akció - 2 lemez / • Fire & Blunstone - Mészáros - 1 lemez  
 • Fire & Forget - autós lövöldözős - 1 lemez / • Fire & Ice - Mészáros - 2 lemez / • Fire - lövöldözős - 1 lemez / • Fire Force - akció - 2 lemez / • Firefighter - Akció  
 - 1 lemez / • Firefox - akció - 2 lemez / • Firehawk - helikopteres - 1 lemez / • Firepower - lövöldözős - 1 lemez / • Firestar - akció - 1 lemez / • Fish! - kal - 1  
 lemez / • Flashback - akció - 4 lemez / • Flashback - akció - 4 lemez / • Flies Attack On Earth - kal - 4 lemez / • Flight of the Intuder - rep.gép.szm - 2 lemez /  
 • Flimbo's quest - gyűjtőgetős - 1 lemez / • Flood - gyűjtőgetős - 1 lemez / • Floor 13 - Nyomozós - 2 lemez / • Fly Fighter - Mészáros lövöldözős - 1 lemez / • Fly  
 Harder - akció - 2 lemez / • Football Manager - foci menedzser - 1 lemez / • Football Tactician II - foci - 2 lemez / • Formula 1 GP - autovers. 1 lemez / • Formula  
 3D - autós - 1 lemez / • Formula 1 GPC - Autós - 4 lemez / • Frankenstein - akció - 1 lemez / • Freddy Hargadil S.M. - verekedős - 1 lemez / • Friend - akció - 1  
 lemez / • Fruit Mania - gyűjtőgetős - 1 lemez / • Fruit Simulator - akció - 1 lemez / • Full Metal Planet - űrhajós - 1 lemez / • Fullspeed - autós - 1 lemez / • Funky  
 Tiax - zenedemo - 1 lemez / • Future Bike Sim - motorverseny - 1 lemez / • Future Wills - kaljáték - 2 lemez / • G-LOC 100% - Repülő akció - 1 lemez / • G B Air  
 Rally - koszkadór - 1 lemez / • Galactic - lövöldözős - 1 lemez / • Galaxy Force 2 - lövöldözős játék - 1 lemez / • Galdregon's Domain - kal - 2 lemez / • Game of  
 Life - stratégia - 1 lemez / • Garfield Winters I... - ügyességi - 1 lemez / • Garry Liner Hot S - foci - 1 lemez / • Gateway Id The Gateway... / • Gateway to the Savage  
 Fi... kal - 3 lemez / • Garza II - sport - 1 lemez / • Get Be Air Rally - szimuláció - 1 lemez / • Goisha - kal - 1 lemez / • Genesis - stratégia - 3 lemez / • Genhiss  
 Khun - stratégia - 2 lemez / • Gonix - logikai játék - 1 lemez / • Ghost - Demo - 1 lemez / • Ghostbuster 2 - ügyességi - 2 lemez / • Glana Statius - Mészáros - 1  
 lemez / • Gitaro - zenedep - 2 lemez / • Glitch Demo - Demo - 1 lemez / • Global Effect - Strat - 3 lemez / • Global Gladiator (1 MB) - ügyességi - 2 lemez /  
 • Globulus - ügyességi 1MB - 1 lemez / • Go Amiga - nyilatkoztató program - 1 lemez / • Go Moku - táblás - 1 lemez / • Go Playai - GO játék - 1 lemez / • Goal!  
 sport - 2 lemez / • Goblins - kal - 3 lemez / • Goblins 2 - kal - 3 lemez / • Goblins 3 - Mészáros - 8 lemez / • Gode V1.18 - Akció - 2 lemez / • Gold of the  
 Americas - stratégia - 1 lemez / • Gold of the Aztecs - kaljáték - 2 lemez / • Golden Axe - Mészáros verekedős - 1 lemez / • Goldath - logikai - 1 lemez / • Gonzo  
 Games - akció - 1 lemez / • Goody Express - játékos oklétéprogram - 1 lemez / • Gordian Tomb - kal - 1 lemez / • Graham Taylor Soccer - foci - 2 lemez / • Grand  
 National - loversenyprogram - 2 lemez / • Grand Prix 500 - motorverseny - 2 lemez / • Grand Prix Circuit - autós - 1 lemez / • Gravity Force II - akció - 1 lemez /  
 • Great Courts 2 - tenisz - 1 lemez / • Gremius 2 - Mészáros - 1 lemez / • Gunboat - szim - 1MB - 2 lemez / • Gunship - helikopter-szm - 1 lemez / • Gunship 2000  
 - szimuláció - 4 lemez / • Guy Roux - focimanager - 2 lemez / • Guy Spy - akció - 5 lemez / • Hooper - kal (nemet) - 3 lemez / • Halls of Montezuma - kal - 2  
 lemez / • Hemmerist - akció - 1 lemez / • Hinnball (1 MB) - stratégia - 4 lemez / • Haise - stratégia - 1 lemez / • Heapy Poker Prof. - kártya - 1 lemez / • Hard Drivn - 3D  
 autós - 1 lemez / • Hard Drivn 2 - lovtatás... - 1 lemez / • Hard n Heavy - gyűjtőgetős - 1 lemez / • Harpoon Data Disc 2 - 1 lemez / • Hailto Assassin - akció - 2  
 lemez / • HAWK - akció - 1 lemez / • Hawkeye - Mészáros lövöldözős - 1 lemez / • Heart of China - kal - 9 lemez / • Horowitz In The Clues - Nyomozós - 2 lemez /  
 • Hero Quest - kal - 1 lemez / • Hero's Quest - kal - 4 lemez / • Heroes of the Lance - kal - 2 lemez / • Hexuma - kal - 5 lemez / • Highway Pilot - autós - 1  
 lemez / • Hill Street Blues - ténorság szim - 1 lemez / • Hired Guns - akció - 6 lemez / • History Line 1914-1918 - stratégia - 7 lemez / • Hockey Liga Sim - jégloki  
 menedzser - 1 lemez / • Hollywood Poker Pro - poker - 2 lemez / • Home Alone - akció - 2 lemez / • Hong Kong Phooey - Mészáros - 1 lemez / • Hook - kal - 4  
 lemez / • Hostages - akció - 1 lemez / • House of Flux - űrhajós gyűjtőgetős - 1 lemez / • Howzat Ono Day Cricket - sport - 5 lemez / • Hoyle III - szimuláció - 2  
 lemez / • Hudson Hawk - akció - 2 lemez / • Hugo II - akció - 5 lemez / • Hugo - akció - 3 lemez / • Human Race - akció - 3 lemez / • Humans - akció - 3 lemez /  
 • Humans Id The Humans... / • Hunter For Rod October - minifilm - 1 lemez / • Hunter III - Mészáros - 1 lemez / • Hurricane - szánverseny - 1 lemez / • Icybns -  
 lövöldözős - 1 lemez / • Hydra - motorosok - 2 lemez / • Iudicus - harc - 1 lemez / • I Play - 3D-s foci - 1 lemez / • Ian Botham's Cricket Kicket - 2 lemez /  
 • IIM Emulator - Amia nevez... - 1 lemez / • Ice Hockey Manager - jégkoromanager - 1 lemez / • Ice Runnel - bányajáték - 1 lemez / • Ikar Warnos - harc - 1  
 lemez / • Ilyad - lövöldözős játék - 1 lemez / • Immortal - kaljáték - 2 lemez / • Impossibile - bányajáték - 1 lemez / • Indiana J A T C - kaljáték - 1 lemez /  
 • Indianapolis 500 - autós verseny - 1 lemez / • Indy 3 Adventure - kal - 3 lemez / • Indy IV - Fate of All - akciókal - 1 lemez / • Indy V Arcade - akció - 1  
 lemez / • Infestation - vektoros űrhajós - 1 lemez / • Innocent Until Caught - kal - 10 lemez / • Int. 3D Soccer - 3D-s foci - 1 lemez / • It's Karle - karoloprogram - 1  
 lemez / • Int. Soccer Chall - 3D-s - 1 lemez / • Interceptor - rep.gszim - 1 lemez / • Itedok - lövöldözős - 1 lemez / • Intem 3D Tennis - 3D-s tenisz - 1 lemez /  
 • Intern Ice Hockey - jégloki - 1 lemez / • International Rugby Challenge - sport - 1 lemez / • International Truck Racing - kamionverseny - 1 lemez / • Interphaser -  
 3D-s űrhajós - 1 lemez / • Invaders 2 - lövöldözős - 1 lemez / • Invest - pénzügyl - 2 lemez / • Iron Ugly Cycus - ügyességi - 1 lemez / • Iron Tracker -  
 motorverseny - 1 lemez / • Ironlord - kaljáték - 2 lemez / • Ishai - kal - 2 lemez / • Ishai II - kal - 3 lemez / • Ishido - logikai játék - 1 lemez / • Italy 90 2  
 looprogram - 1 lemez / • Italy 90 World Cup - looprogram - 1 lemez / • Ivan Lixman Off R - autókrossz - 1 lemez / • Ivanhoe - Mészáros - 1 lemez / • Jaguar XJ  
 226 - Autós - 2 lemez / • Jaguar XJ Data - Új pályák - 1 lemez / • James Pond - gyűjtőgetős - 1 lemez / • James Pond II - akció - 1 lemez / • Jaws - akció - 1  
 lemez / • Jet SetiKo - repülő - 2 lemez / • Jig Show Puzzi - puzzle - 1 lemez / • Joan of Arc - stratégia - 2 lemez / • Jog & Mac Caveman Thnju - akció - 3 lemez /  
 • Joker - Zenedemo - 1 lemez / • Jonathan - kal - 10 lemez / • Jump n Roll - labdverseny - 1 lemez / • Jump'n Roll - ügyességi - 1 lemez / • Jumping Jack 'Son -  
 ügyességi - 1 lemez / • Jurassic Park - akció - 5 lemez / • Kamikaze - repülő lövöld - 1 lemez / • Karamaz Cup - sport - 1 lemez / • Kelly - űrhajós - 1 lemez /  
 • Kengi - 1 lemez / • Kennedy Approach - szimuláció - 1 lemez / • Kenny II Football - foci - 1 lemez / • KGB - kal - 5 lemez / • Khalaan - akció - 2 lemez / • Kick  
 Box - box - 2 lemez / • Kick Off 2 - foci - 1 lemez / • Kick off 2 Player Tactics - 1 lemez / • Kid Gloves - gyűjtőgetős - 1 lemez / • Kikugi - táblás - 1 lemez / • Killing  
 Cloud - stratégia - 2 lemez / • Killing Game Slow - Mészáros - 1 lemez / • Killing Machine - akció - 1 lemez / • King's Bounty - kaljáték - 1 lemez / • King's Quest  
 I - Sierrá kal - 4 lemez / • King's Quest II - Sierrá kal - 1 lemez / • King's Quest III - Sierrá kal - 1 lemez / • King's Quest IV - Sierrá kal - 4 lemez / • King's Quest  
 V - Sierrá kal - 8 lemez / • Kingdom of England - stratégia - 2 lemez / • KIX - ügyességi - 1 lemez / • Knax - ügyességi - 1 lemez / • Knight of the Sky - szim - 2  
 lemez / • Krillan Incident - akció - 1 lemez / • La Cormona - kal - 3 lemez / • Lamborghini - autós - 2 lemez / • Larry I - Sierrá kal - 4 lemez / • Larry II - Sierrá  
 kal - 4 lemez / • Larry III - Sierrá kal - 4 lemez / • Larry V - Sierrá kal - 4 lemez / • Last Ninja - akció - 3 lemez / • Last Ninja 2 - akció - 1 lemez / • Last Ninja 3 -  
 akció - 3 lemez / • Leaderboard Golf - golf - 1 lemez / • Leatherneck - kemmaandós - 1 lemez / • Leeds United Championship - sport - 2 lemez / • Legacy of Sorcel  
 - kal - 3 lemez / • Legend 2 - kal - 1 lemez / • Legend of Kyrandia - kal - 9 lemez / • Legend - kal - 2 lemez / • Legends of Valour - kal - 4 lemez / • Lemmings  
 - ügyességi - 2 lemez / • Lemmings II - ügyességi - 1 lemez / • Lemmings Olympiad - ügyességi - 2 lemez / • Leonardo - logikai ügyességi - 1 lemez / • Lethal  
 Weapon III - akció - 1 lemez / • Licence to Kill - akció - 1 lemez / • Life and Death - akció - 2 lemez / • Line - ügyességi - 1 lemez / • Line of Fun - kemmaandós - 1  
 lemez / • Lionheart - akció - 4 lemez / • Lionheart - akció - 4 lemez / • Little Beau - 1 lemez / • Live Act Demo Disc - 1 lemez / • Liverpool foci - 1 lemez /  
 • Locomotion - ügyességi - 1 lemez / • Logical - logikai - 1 lemez / • Logo 2 - logikai - 2 lemez / • Long Lance - szöveges - 1 lemez / • Loom - kaljáték - 3 lemez /  
 • Lopez - csövezeték építő - 1 lemez / • Lord of the Rings - kal - 3 lemez / • Lords of Rulung Sun - stratégia - 2 lemez / • Lords of Chaos - kal - 1 lemez / • Lords of  
 Doom - kal - 2 lemez / • Lords of Time - kal - 2 lemez / • Lords of War - vállalkozás - 1 lemez / • Lorn - akció - 2 lemez / • Lost Dutchman Mine - kal (1MB) - 1  
 lemez / • Lost Patrol - hindi kaljáték - 2 lemez / • Lost Vikings - akció - 2 lemez / • Lotus III Ultimate - autós - 2 lemez / • Lotus Turbo Esprit - autós (1MB) - 1  
 lemez / • Lure of the Temptress - kal - 3 lemez / • Lyn Whu's Challenge - logikai - 1 lemez / • M.U.D.S - sportjáték - 2 lemez / • M1 Tank Platoon - harcok szim  
 1 lemez / • Mad Bomber II - akció - 1 lemez / • Mad Professor - ügyességi - 1 lemez / • Mad TV - Strat - 2 lemez / • Mage's Stall Slide S - szimuláció - 1 lemez /  
 • Magic Ball - flipper - 1 lemez / • Magic Fly - űrhajós szim - 1 lemez / • Magic Fly - szimuláció - 1 lemez / • Magic JBasketball - kosárlabda - 1 lemez /  
 • Magic Line - csövezeték - 1 lemez / • Magic Serpeni - kal - 1 lemez / • Magicland Dazzy - Mészáros - 1 lemez / • Manchester United '94 foci - 2 lemez /  
 • Manchester United Europa - foci - 1 lemez / • Mantic Mansion - kaljáték - 2 lemez / • Manic Minor - ügyességi - 1 lemez / • Master of the Town - csövezeték - 1  
 lemez / • Masterdrive - autós - 1 lemez / • Matal Law - akció - 1 lemez / • Matal Law - akció - 1 lemez / • Match of the Day - foci - 2 lemez / • Match of the Day  
 sport - 2 lemez / • Maupin Islands - kal - 2 lemez / • McDonald's Land - akció - 1 lemez / • Mech Force - Strat - 1 lemez / • Monsterbrein - akció - 1 lemez /  
 • Mega Disc - felhasználó - 1 lemez / • Megaball - akció - 1 lemez / • Megalotness - Rep. szim - 2 lemez / • Megaphonix - űrhajós lövöldözős - 1 lemez /  
 • Megaraveller 2 - kal - 3 lemez / • Megatron - ügyességi - 1 lemez / • Mercenary - kaljáték - 1 lemez / • Mercenary II - akció - 1 lemez / • Mercenary III - akció  
 - 1 lemez / • Merco - akció - 1 lemez / • Merv the Mercless - ügyességi - 1 lemez / • Metal Masters - lobotos-harc - 2 lemez / • Mickey Mouse - Mészáros - 1  
 lemez / • Mickey's 1,2,3... - oklétó gyerekeknek - 2 lemez / • Microbattle - lövöldözős - 1 lemez / • Microprose Soccer - foci - 1 lemez / • Midnight Resistance  
 lövöldözős - 1 lemez / • Midwinter - stratégia - 1 lemez / • Midwinter 2 - stratégia - 3 lemez / • Mig 29 Sawnt Fighter - szimuláció - 1 lemez / • Might & Magic III - kal - 8  
 lemez / • Mighty Bomb Jack - Mészáros - 1 lemez / • Mike Muist - logikai - 1 lemez / • Millennium 22 - űrlomlás szim - 1 lemez / • Mingot Plus - minigolf - 1  
 lemez / • Mission Builder - szerk - 2 lemez / • Mysterious World Cnt - autós - 1 lemez / • Monaco - autós - 1 lemez / • Monkey Catcher - akció - 1 lemez / • Monkey  
 Catcher - akció - 1 lemez / • Monkey Island 2 - kal - 1 lemez / • Moon Blaster - űrhajós - 1 lemez / • Moonball - űrveszkedő - 1 lemez / • Moonstone Racers -  
 autós - 2 lemez / • Moonwalker - Mészáros - 1 lemez / • Morph+ - akció - 2 lemez / • Mortal Kombat - akció - 3 lemez / • Motörhead - akció - 1 lemez / • Move'em  
 - akció - 1 lemez / • Mozgalmai dalok - digitálizálás - 1 lemez / • Mr Brownstone - akció - 1 lemez / • Mr Hell - helikopteres - 1 lemez / • MS DOS 3.3 - IBM DOS lemez  
 - 1 lemez / • Mucinu - logikai - 1 lemez / • Murder - nyomozós - 1 lemez / • Mystical - Mészáros - 1 lemez / • Myth 100% - Akció - 3 lemez / • NAM - stratégia - 2  
 lemez / • Napoleon - stratégia - 1 lemez / • Napoleonic (1 MB) - stratégia - 1 lemez / • Nervo Police - akciójáték - 2 lemez / • Navy Seals - stratégia - 1 lemez / • Nobulus  
 - ügyességi - 1 lemez / • Neuromancer - kal - 1 lemez / • Never Ending Story 2 - vegyes - 1 lemez / • Nevermind - logikai - 1 lemez / • New Zealand Story  
 - Mészáros - 1 lemez / • Nick Faldio's Ch Ship Golf - sport - 2 lemez / • Nicky Boom - ügyességi - 1 lemez / • Nigel Mansell G P - autós - 1 lemez / • Nightbreed -  
 akciójáték - 2 lemez / • Nightshift - logikai (1MB) - 1 lemez / • Ninja Rabbit - karate - 1 lemez / • Nippon Sales Inc. (1 MB) - kal - 5 lemez / • Nitro Boost Chail -  
 autós ügyességi - 1 lemez / • No Second Price - motorverseny - 1 lemez / • Noddy's Big Adventure - kal - 3 lemez / • North & South - stratégia - 1 lemez / • Nuclear  
 War - háborús - 2 lemez / • Nucleus - űrhajós lövöldözős - 1 lemez / • Oberon 69 - Mészáros - 1 lemez / • Octalyser - zenekezelő program - 1 lemez / • Odyssse  
 kal - 4 lemez / • Off Road Racer - autókrossz - 1 lemez / • Oh No More Lemmings - akció - 1 lemez / • Oil Barons - stratégia - 1 lemez / • Oil Impenun - stratégia - 2  
 lemez / • Oil Mania - ügyességi - 2 lemez / • Oktogon - logikai - 1 lemez / • Omar Sharif Bridge - kártya - 1 lemez / • On the Road - kereskedő játék - 1 lemez /  
 • One Step Beyond (1 MB) - logikai - 2 lemez / • Onslaught - Mészáros-harc - 1 lemez / • Operation Combat - stratégia (1MB) - 1 lemez / • Operation Harrier  
 ügyességi - 1 lemez / • Operation Strath - kaljáték - 3 lemez / • Operation Thunderb - lövöldözős - 2 lemez / • Orbit - logikai - 1 lemez / • ORG II - logikai - 1  
 lemez / • Ornelu Games - vetétkedő - 1 lemez / • Ornlko Killer - táblás-logikai - 1 lemez / • Outlands - shoot em up - 2 lemez / • Outrun Europe - autós - 2 lemez /  
 • Outzone - akció - 1 lemez / • Overload Demo - Demo - 1 lemez / • Oxyd - stratégia - 1 lemez / • Oxyd II - akció - 1 lemez / • P-47 - lövöldözős - 1 lemez / • Page  
 Steem - szék. (1MB) - 3 lemez / • Paladin 2 - kal - 2 lemez / • PANG - ügyességi - 1 lemez / • Pang Fun - logikai - 2 lemez / • Paperboy ügyességi - 1 lemez /  
 • Paradise Demo - Demo - 1 lemez / • Paramax - Mészáros - 1 lemez / • Parchese - társasjáték - 1 lemez / • Passing Strit - tenisz - 1 lemez / • Patnizer - stratégia  
 3 lemez / • Penthouse Hot Numbers - logikai - 1 lemez / • Penthouse Hot Numbers Deluxe - logikai - 4 lemez / • Perfect General - stratégia - 2 lemez / • Perfect  
 General - stratégia - 2 lemez / • Perihellon - akció - 5 lemez / • Personal Nightmare - akció - 3 lemez / • PGA Tour Golf (UJI) - Golf - 2 lemez / • PGA Tour Golf - golf  
 2 lemez / • Pharaos Curse - Mészáros - 1 lemez / • Pharaona Demo - 1 lemez / • Phobia - lövöldözős - 1 lemez / • Pick n Pick - logikai ügyességi - 1 lemez /  
 • Pinball Fantasies - flipper - 4 lemez / • Pinball Magic - flipper - 1 lemez / • Pinball Wizard - flipper - 1 lemez / • Pink Panther - Mészáros - 1 lemez / • Pipe Maru  
 ügyességi - 1 lemez / • Pipemaster II - akció - 1 lemez / • Pracy on the High Seas - stratégia - 3 lemez / • Pirates - kaljáték - 2 lemez / • Pizza Connection  
 ügyességi - 4 lemez / • Plan 9 from Outer Space - kal - 4 lemez / • Planet Simulator - csillagászat - 2 lemez / • Plotting - ügyességi - 1 lemez / • Plumber - 1 lemez /  
 Mészáros - 1 lemez / • Pocket Rockets - motorverseny - 1 lemez / • Poing - akció - 1 lemez / • Police Quest I - Sierrá kal - 1 lemez / • Police Quest II - Sierrá kal  
 3 lemez / • Police Quest III - Sierrá kal - 5 lemez / • Pon Poo Dreams - ügyességi - 1 lemez / • Pool of Radiance - kal - 2 lemez / • Points of Darkness - kal - 3

1 lemez / • Poppy 2. - Mészáros - 1 lemez / • Populus - szat. - 1 lemez / • Populus Data 2. pályakez 1 lemez / • Populus H. 512K - szat. 2 lemez /  
 • Ports of Call - hajós kereskedőjáték - 1 lemez / • Postman Pal - ügyességi - 1 lemez / • Postman Pal III - akció - 1 lemez / • POW - konmandós - 1 lemez /  
 • Power In The Power - 1 lemez / • Power Drift - autós - 2 lemez / • Power Stylz - bekerítés - 1 lemez / • Powerboat USA - hajó szim. - 1 lemez / • Powerinonger - eláll. 1  
 lemez / • PP Hammer - logikai - 1 lemez / • Predator 2 - akció - 2 lemez / • Prehistoric Tale - bányajáték - 1 lemez / • Prehistoric - máskézős - 1 lemez / • Ploemir  
 Laegua Cmp - lool - 2 lemez / • Premiere - akció - 3 lemez / • Premieria Managor - locimanager - 2 lemez / • Pmco of Persia - labirintusjáték - 1 lemez / • Plo  
 Pokor - kártya - 1 lemez / • Pro Tennis - tenisz - 1 lemez / • Proflight - akció - 1 lemez / • Psychoblast - akció - 1 lemez / • Pub Trivia - kérdőjelesek - 1 lemez /  
 • Putty 3 Saga - gyűjtőjáték - 1 lemez / • Puggsy - máskézős - 4 lemez / • Punisher - shoot'em up - 1 lemez / • Pushover - logikai - 2 lemez / • Puzzle  
 összerakás - 1 lemez / • Puznic - ügyességi - 1 lemez / • Quicksilver Pinball - lllporek - 1 lemez / • R-Type - akció - 1 lemez / • R-Type 2 - akció - 1 lemez /  
 • Race Drivin' - autós - 1 lemez / • Radio C Racer - 1 lemez / • Raffles - kal - 1 lemez / • Ragnarok - szat. 2 lemez / • Rainhead Tycoon - szat. 2 lemez /  
 • Rainbow Warriors - harci - 2 lemez / • Rally Cross Chall - ügyességi - 1 lemez / • Rambo 3 - máskézős - 1 lemez / • Ramly - logikai - 1 lemez / • Rampart - szat.  
 1 lemez / • Rasterbiko - bekerítés - 1 lemez / • Rat Trap - máskézős - 2 lemez / • Rave Vision - Demo - 1 lemez / • RBI Baseball 2. - 1 lemez / • Reach for the  
 Skies - szimuláció - 3 lemez / • Real Sports Bounc - sport - 1 lemez / • Realms - szat. 2 lemez / • Robolion - akció - 1 lemez / • Recovery - lövöldözős - 1 lemez /  
 • Rectangle - logikai - 2 lemez / • Red Baron - szimuláció - 3 lemez / • Red Hot! - verekedős - 1 lemez / • Red Zone - motorverseny - 2 lemez / • Regent - szat. 4  
 lemez / • Renegade 3 - verekedős - 1 lemez / • Renegade Legion Interceptor - 1 lemez / • Renner - akció - 1 lemez / • Rescue - helikopteres - 1 lemez /  
 • Resolution 101 - 3D-s akció - 1 lemez / • Reasoning With Trolls - kal - 1 lemez / • Retaliator - repülő szim. - 2 lemez / • Return of Medusa 2. - 1 lemez / • Return of  
 the Jedi - ügyességi - 1 lemez / • Rick Dangerous - máskézős - 1 lemez / • Rick Dangerous 2 - máskézős - 1 lemez / • Ricky Woods - akció - 2 lemez / • Right  
 Way - máskézős - 1 lemez / • Roach Motel - akció - 1 lemez / • Robin Hood - akció - 1 lemez / • Robocop - akció - 1 lemez / • Robocop 2 - akció - 2 lemez /  
 • Rock n Roll - gyűjtőjáték - 1 lemez / • Rockin' Ranger - kal - akció - 2 lemez / • Rodland - akció - 1 lemez / • Roll O' Die - olimpia - 2 lemez / • Rollerport -  
 Máskézős - 1 lemez / • Rolling Bob - akció - 1 lemez / • Rolling Holly - 1 lemez / • Rolling Thunder - máskézős - 1 lemez / • ROME AD'92 - szat. 1 - 4 lemez /  
 • Roulette - rulett - 1 lemez / • Ruff & Reddy - ügyességi - 1 lemez / • Rules of Engagement - kal - 2 lemez / • Rules of Engagement 2. - szat. - 4 lemez / • Run the  
 Gauntlet - sport - 2 lemez / • Running Man - akció - 2 lemez / • RYF Honda - motorverseny - 1 lemez / • S.O.I. - szim. - 1 lemez / • Sabre Team - szat. - 2 lemez /  
 • Santa's Christmas Capen - akció - 1 lemez / • Sarakori - látás logika - 1 lemez / • Satan - űrhajós lövöldözős - 1 lemez / • Satan-on - ügyességi - 1 lemez /  
 • Scholober's Quest Babe - kal - 4 lemez / • SCL Negro - akció - 1 lemez / • Scribble - szövegszerk. - 1 lemez / • Secret of Monkey I - kal/játék (1MB) - 4 lemez /  
 • Secret of the Silver Blades - 2 lemez / • Sensible Soccer - loci - 2 lemez / • Set Siike Junior - 1 lemez / • Seven G of Jambala - máskézős - 1 lemez / • Seven  
 Tiles - űrfoci - 1 lemez / • Settlers - szat. 3 lemez / • Sex Olympics - szex-kal/játék - 2 lemez / • Sex Tetriz - tetris - 1 lemez / • Shadow Dancer - akció - 1 lemez /  
 • Shadow of the Beast III - akció - 2 lemez / • Shadow Warriors - harci - 2 lemez / • Shadowworld - kal - 2 lemez / • Shanghai - logikai - 1 lemez / • Shanghai '94  
 logikai - 1 lemez / • Sherman M4 - szat. akció - 1 lemez / • Shinobi - karate - 1 lemez / • Short Grey - kal - 5 lemez / • Shufflepuck Caffe - asztali ütőjáték - 1  
 lemez / • Sidewinder - lövöldözős - 1 lemez / • Silent Service 2. - szimuláció - 2 lemez / • Silent Service - szimuláció - 1 lemez / • Silkworm - lövöldözős - 1 lemez /  
 • Silkworm IV - lövöldözős - 1 lemez / • Silly Putty - akció - 3 lemez / • Silver Eagle - shoot'em up - 1 lemez / • Silver Star - űrhajós - 1 lemez / • Sim Ant - szat. - 3  
 lemez / • Sim City 512K - szat. - 1 lemez / • Sim City ASIA - szat. - 1 lemez / • Sim City De Luxe - szat. - 2 lemez / • Sim Earth - szat. - 2 lemez / • Simon the  
 Sorcerer - kal - 9 lemez / • Simpsons Id The Simpsons - / • Simpsons, Bart VS World - akció - 1 lemez / • Simulora - 3D-s űrhajós - 1 lemez / • Simulman - akció  
 1 lemez / • Simulman 2. - akció - 1 lemez / • Simulman III - akció - 1 lemez / • Simulman IV - akció - 1 lemez / • Sink or Swim - akció - 1 lemez / • Skate of An-  
 sport - 1 lemez / • Ski Race - verseny - 1 lemez / • Skidmarks - autós - 3 lemez / • Skidoo - motoros szat. verseny - 1 lemez / • Skyline II - szimuláció - 1 lemez /  
 • Skyfox 2. - szim. - 1 lemez / • Slayer - shoot'em up - 1 lemez / • Sleepwalkin' - akció - 3 lemez / • Sly Spy - akció - 2 lemez / • Sly Spy 2. - Akció - 2 lemez /  
 • Slyer Cauldon - akció - 2 lemez / • Smash - tenisz - 1 lemez / • Smut Hunt - akció - 1 lemez / • Smurf Hunt - akció - 1 lemez / • Snake Zone - kal - 1 lemez /  
 • Snoball - laböntő - 1 lemez / • Snoopy - máskézős - 1 lemez / • Snowstrike - lövöldözős - 1 lemez / • Soccer Boss - sport - 1 lemez / • Soccer Kid - loci - 1  
 lemez / • Soccer Rivals - sport - 1 lemez / • Soccer Supremo '84 - loci - 1 lemez / • Sole Defender - űrhajós, lövöldözős - 1 lemez / • Somewhere in Time  
 Ugyességi - 1 lemez / • Son of Bagger - akció - 1 lemez / • Sooty & Sweep - Máskézős - 1 lemez / • Soul Crystal - szöveges kal - 4 lemez / • Sound Track  
 zenekészítő - 5 lemez / • Space Crusade - akció - 3 lemez / • Space Fight - lövöldözős - 1 lemez / • Space Gods - akció - 2 lemez / • Space Job - szat. - 4 lemez /  
 • Space Max - 3D illúziós - 3 lemez / • Space Odyssey - űr-demo - 1 lemez / • Space Quest I - Sierra kal - 1 lemez / • Space Quest II - Sierra kal - 1 lemez /  
 • Space Quest III - Sierra kal - 4 lemez / • Space Quest IV - Sierra kal - 7 lemez / • Speedball 2 - rugby - 1 lemez / • Spiderman - máskézős - 1 lemez / • Spike  
 In Transylvania - akció - fi lemez / • Spirit - kal - 3 lemez / • Spirit II Adventure - kal - 3 lemez / • Spirit of Excalibur - kal - 3 lemez / • Spoils of War - szat. 1  
 lemez / • Spy Who Loved Me - akció - 1 lemez / • ST Emulator - Atan SI szim. - 1 lemez / • St. Thomas - kal - 3 lemez / • Stable Master - lovenseny - 1 lemez /  
 • Stalingrad - Szat. - 1 lemez / • Stai Control - akció - 2 lemez / • Stai Trek The Next Generation - kal - 2 lemez / • Stai Wars - lövöldözős - 1 lemez / • Stai Wars 2  
 lövöldözős - 1 lemez / • Starlight - űr-kal/játék - 1 lemez / • Stairlight 2 - lövöldözős - 1 lemez / • Starfall - akció - 1 lemez / • Starrush - lövöldözős - 2 lemez /  
 • Steg - Máskézős - 1 lemez / • Steiger - helikopteres - 1 lemez / • Storm - hajós kereskedőjáték - 1 lemez / • Storm Across Europe - szat. - 1 lemez / • Stormball  
 akció - 1 lemez / • Stormtrooper - Máskézős - 2 lemez / • Straden 2 - űrhajós - 1 lemez / • Stratego - logikai - 1 lemez / • Strennings Wings - lövöldözős - 1  
 lemez / • Street Fighter II - akció - 4 lemez / • Street Hockey - jégkorong - 1 lemez / • Street Rod - autós (1MB) - 2 lemez / • Street Rod 2. - autós - 2 lemez /  
 • Sres - logikai - 1 lemez / • Strike Fleet - szimuláció - 1 lemez / • Stinker - Foci menedzser - 1 lemez / • Strip Poker - poker - 2 lemez / • Strip Poker Live (1 MB)  
 - poker - 7 lemez / • Sun Runner - űrhajós kal/verseny - 1 lemez / • Stunt Car Race - autós - 1 lemez / • Sub Rally - autós - 1 lemez / • Subbuteo - gembóci - 1  
 lemez / • Substrate - manager - 1 lemez / • Suburban Commando - akció - 1 lemez / • Summer Conference - Demo - 1 lemez / • Summer Edition - olimpia - 2  
 lemez / • Summer Games - olimpia - 1 lemez / • Summer Night Games - 1 lemez / • Super Cars - autós - 2 lemez / • Super Cars 2. - autós - 2 lemez / • Super  
 Cauldon - akció - 2 lemez / • Super Cauldon - akció - 2 lemez / • Super Grand Prix - 1 lemez / • Super Grand Prix - autós - 2 lemez / • Super Huey - helikopter  
 szim. - 1 lemez / • Super Monaco G.P. - autós - 1 lemez / • Super Oswald - gyűjtőjáték - 1 lemez / • Super Raid - akció - 1 lemez / • Super Scramble Sth.  
 motoros enduro - 2 lemez / • Super Ski - SI - 1 lemez / • Super Squeek - Pac Man - 2 lemez / • Super Tetris - Tetris - 1 lemez / • Superdog - akció - 4 lemez /  
 • Superiga - spon - 1 lemez / • Supernova Fruitmachine Felkaru rabló - 1 lemez / • Supremacy - űrbázis szim. - 1 lemez / • Susa Demo - digitális - 1 lemez /  
 • Swapit - nyilvántartó - 1 lemez / • Swabbie Dabbie - akció - 1 lemez / • Switch Blade - bányajáték - 1 lemez / • Switchblade 2. - 1 lemez / • Sword of Honor  
 akció/kal - 2 lemez / • Syndicate - szat. - 4 lemez / • System 4 - ügyességi - 1 lemez / • Table Tennis - ping pong - 1 lemez / • Tactical Football - sport - 2 lemez /  
 • Tag Team Wrestling - akció - 1 lemez / • Tangram - logikai - 1 lemez / • Tank Hunter - akció - 1 lemez / • Team Suzuki - motorverseny - 1 lemez / • Team Yankee  
 - szat. akció - 1 lemez / • Tech - bekerítés - 1 lemez / • Techno - Demo - 1 lemez / • Techno Ninja - máskézős - 2 lemez / • Techno Warrior - Zenodemo -  
 1 lemez / • Technoball - űrfoci - 1 lemez / • Technocop - máskézős - 1 lemez / • Tee Off - golf - 1 lemez / • Teenage Hero Turtles - akció - 1 lemez / • Teenage Hero  
 Turtles II - akció - 1 lemez / • Telecommando - akció - 1 lemez / • Tellur akció - 1 lemez / • Temple of the... - karate - 1 lemez / • Tennis Cup - tenisz - 1 lemez /  
 • Tennis Cup II - Tenisz - 2 lemez / • Tennis Manager - tenisz menedzser - 1 lemez / • Terminate - Zenodemo - 1 lemez / • Tenninor 2. - akció - 2 lemez /  
 • Terminator III - akció - 1 lemez / • Terror Liner - bekerítés - 1 lemez / • Terror Liner 2. - akció - 1 lemez / • Terry's Big Advent. - máskézős - 1 lemez / • Test Drive  
 2. - autóverseny - 3 lemez / • Test Drive Europe Scenery - 1 lemez / • Tetris Pro - logikai - 1 lemez / • Tex Heisto - akció - 1 lemez / • Tex Willer XII. - máskézős - 1  
 lemez / • The 4 Crystals of Tran - kal - 2 lemez / • The Ball game - logikai - 1 lemez / • The Bandit - Máskézős - 1 lemez / • The Carl Luis Cha. - Sport - 2 lemez /  
 • The Cyclops - motorverseny - 1 lemez / • The Final Battle - szöveges - 1 lemez / • The Final Day - máskézős lövöldözős - 1 lemez / • The Gateway - kal - 2  
 lemez / • The Humans - ügyességi, szat. - 1 lemez / • The Power - logikai - 1 lemez / • The Simpsons - akció - 1 lemez / • Theatre of Death - akció - 2 lemez /  
 • Their Finest Hour (B.O.B.) - 2 lemez / • Thomas the Tank Engine - akció - 1 lemez / • Thomas the Tank Engine 2. - akció - 1 lemez / • Thunderjaws - akció - 2  
 lemez / • Thunderstrike - 3D-s űrhajós - 1 lemez / • TH - ügyességi - 1 lemez / • Time Bandit - gyűjtőjáték - 1 lemez / • Time Machine - ügyességi logikai - 1  
 lemez / • Time Soldiers - akció - 2 lemez / • Times of Lore - kal/játék - 1 lemez / • Timon on the Moon - ügyességi - 1 lemez / • Tip Tuck - ügyességi - 1 lemez /  
 • Tischtennis - ping-pong - 1 lemez / • TOKI - társasjáték - 1 lemez / • Tom & Jerry 2 - ügyességi - 1 lemez / • Tom Landry Football - sport - 2 lemez / • Toonin  
 ügyességi - 1 lemez / • Top Secret - akció - 1 lemez / • Torvak the Warrior - máskézős - 2 lemez / • Total Eclipse - akció/kal - 1 lemez / • Total Recall - akció - 2  
 lemez / • Total War II. - szat. 1 lemez / • Touchdown - Asztali loci - 2 lemez / • Touring Car Racer - Autós - 1 lemez / • Tower of Fra. - reptér szim. - 2 lemez /  
 • Toyota Celica GT - autós - 1 lemez / • Track Suit Manager - loci menedzser - 1 lemez / • Tracoon II - lögirányító - 2 lemez / • Tracoon II Europe - kiegészítő - 2  
 lemez / • Tractor Beam - ügyességi - 1 lemez / • Traders - szat. - 1 lemez / • Trans World - kereskedő - 1 lemez / • Transarctica - szat. - 2 lemez / • Transformers  
 felhasználó - 1 lemez / • Transplani - akció - 1 lemez / • Traps & Treasures - máskézős - 1 lemez / • Trips & Treasures 100% (1 MB) - ügyességi - 2 lemez /  
 • Treasures of the Savage Frontier - kal - 3 lemez / • Triple Champion II - manager - 1 lemez / • Triango - logikai - 1 lemez / • Tricky Quicky - ügyességi - 1  
 lemez / • Trivial Pursuit - kérdőjelesek - 1 lemez / • Trudlers - logikai - 2 lemez / • Trolls - máskézős - 2 lemez / • Tube Madness - ügyességi - 1 lemez /  
 • Turbo - autós - 1 lemez / • Turbo Cup - autós - 1 lemez / • Turbo Outrun - autós - 2 lemez / • Turbo Outrun 2. - autós - 2 lemez / • Turn II - logikai - 1 lemez /  
 • Turman - lövöldözős - 2 lemez / • Turnian II - akció - 2 lemez / • Tusker - kal/játék - 1 lemez / • Tv Sport - táblás - 2 lemez / • TV Sports Basketball - kosárlabda  
 - 2 lemez / • Twintits - Tebis - 1 lemez / • Twinworld - máskézős - 1 lemez / • Twist - logikai - 1 lemez / • U.N. Squadron - lövöldözős - 1 lemez / • UGII - akció - 1  
 lemez / • Ultima IV - kal - 1 lemez / • Ultima V - kal - 2 lemez / • Ultima VI - kal - 5 lemez / • Universal Mil Sim - szimuláció - 3 lemez / • Universal Monster - kal -  
 1 lemez / • Umeal - akció - 3 lemez / • Unconquered Soccer - loci - 1 lemez / • Unfouchables - akció - 2 lemez / • Undium II - akció - 2 lemez / • USEH  
 programcsomag - emeli tartalmazza a CoV Évkönyv '93/94 ben ismertetett felhasználó programokat - 1 lemez / • USS John Young - hajó szim. - 2 lemez / • Utopia  
 - szat. - 2 lemez / • Utopia Data - Adatlemez - 1 lemez / • Vixini - akció - 1 lemez / • Vector Storm - akció - 1 lemez / • Vegas Gambler - kaszinó - 1 lemez /  
 • Vengeance of Excalibur - kal - 3 lemez / • Venice End - akció - 2 lemez / • Vemon - űrhajós lövöldözős - 2 lemez / • Video Felhalozo - felhasználó - 1 lemez /  
 • Viking Child - szat. - 3 lemez / • Viking - szat. - 1 lemez / • Viz Games - ügyességi sport - 2 lemez / • Voo Doo Nightmare - máskézős - 1 lemez / • Voyager -  
 űrjáték - 1 lemez / • Vroom - autós - 2 lemez / • Wabes - akció - 1 lemez / • Wackman - akció - 1 lemez / • Wacky Darts - dobónyíl verseny - 1 lemez / • Walker (1  
 MB) - akció - 3 lemez / • War - Szat. 1 lemez / • War in the Gulf (1 MB) - szat. - 2 lemez / • Warwurm Constr. Ki - szerk - 1 lemez / • Warlords - szat. 2 lemez /  
 • Warriors of Relayne - kal - 2 lemez / • Warzone - akció - 1 lemez / • Waxworks - kal - 10 lemez / • Wayne Gretzky Hockey - jégjoki - 1 lemez / • WB Tetris V1.3  
 - tetris - 1 lemez / • Ween - kal - 3 lemez / • Whale's Voyage - kal - 7 lemez / • When Two World War - szat. - 2 lemez / • Wicked - akció - 1 lemez / • Wild Streets  
 verekedős - 1 lemez / • Wilty - Máskézős - 1 lemez / • Wind in the Willows - kal - 1 lemez / • Wing Commander II. - demo - 1 lemez / • Wing Commander űrhajós  
 3 lemez / • Wings - rep. szim. (1MB) - 2 lemez / • Wings of Death - lövöldözős - 2 lemez / • Wings of Fury - rep. (1MB) - 1 lemez / • Wizardry - kal - 5 lemez /  
 • Wizardry VI. - kal - 6 lemez / • Wizkid - akció - 2 lemez / • Wolfen - kal - 3 lemez / • Wolfpack - tengeralfutár - 1 lemez / • Wonderboy in Monst. - máskézős - 1  
 lemez / • Wonderland - akció - 4 lemez / • Woody's World - máskézős - 3 lemez / • World Atlas - atlasz - 2 lemez / • World Class Cricket - criket - 1 lemez /  
 • World Cup Kick Off - loci (1MB) - 1 lemez / • World Hockey League Manager - manager - 2 lemez / • World Trophy Soccer - loci (1MB) - 1 lemez / • Worlds of  
 Legend - akció - 2 lemez / • Wiaggie O-Mania - Ugyességi - 1 lemez / • X-Balls - logikai - 1 lemez / • X-Mas Lemmings II. - ügyességi - 1 lemez / • X-Plant - akció -  
 1 lemez / • Xenomorph - kal - 2 lemez / • Xenon 2 - űrhajós lövöldözős - 2 lemez / • Xenophobo - máskézős - 1 lemez / • Xenon - lövöldözős - 1 lemez / • Xmas  
 Lemmings - akció - 1 lemez / • Xybots - lövöldözős - 1 lemez / • Yoi Joe (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / • Yogi Bear & Friends - máskézős - 1 lemez / • Yogi's  
 Great Escape - akció - 1 lemez / • Z-Out - akció - 1 lemez / • Zak McKracken - kal - 2 lemez / • Zarahustra - űrhajós lövöldözős - 1 lemez / • Zedjork - akció - 1  
 lemez / • Zero Gravity - űrhajós ügyességi - 1 lemez / • Zombies Apocalypse - akció - 1 lemez / • Zool - akció - 2 lemez / • Zool II. - ügyességi - 3 lemez / • Zoom -  
 bekerítés ügyességi - 1 lemez / • Zork Zero - kal - 1 lemez / • Zyconix - logikai - 1 lemez / • Zynaps - űrhajós lövöldözős - 1 lemez

# Games Center ajánlata A1200-ra

Alien Breed II AGA — akció — 4 lemez / • Big Time Sons AGA — ügyességi — 2 lemez / • InL Karate AGA — karate — 1 lemez / • King of King Boxing AGA —  
 akció — 2 lemez / • Kolumbus AGA — kereskedő — 4 lemez / • Liberation AGA — akció — 5 lemez / • Pacmania AGA — ügyességi — 1 lemez / • Putas Gold  
 AGA — stratégia — 2 lemez / • Secouri Samurai AGA — akció — 3 lemez / • Snek & Destroy AGA — autóverseny — 4 lemez / • Shambles of Shaolin AGA — akció  
 — 2 lemez / • Syndicate AGA — — stratégia — 2 lemez / • Tube Warrior AGA — akció — 3 lemez / • Toki AGA — máskézős — 1 lemez

# Games Center

1519 Bp. Pf.: 363.  
(Com-Ware Kft.)  
1114 Bp. XI.  
Vásárhelyi P.u.8.

**AJÁNlja SZOLGÁLTATÁSÁT**

## A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kényszerűen adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben sokkal több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre térjük betéttel bármelyik postahivatalban rózsaszín postal utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csatken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Illyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a központos szelvény hátoldalára — a megjelölés rovatba — pedig a számlaszámot:

**MNB 218-98426/45224-9.**

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csatken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levezetgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavarassátok, ők ugyanis nem tudnak segíteni). A csatka hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtétele:	másolási díj
C64 tile-os programok esetén (204 blokkig)	20,- Ft/program
C64 tile-os programok esetén (204 blokk felett)	50,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldalas programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3.5" DS/DD) az első 5 lemez minden további lemez	100,- Ft/lemez 50,- Ft/lemez
Adathordozók ára (ha kérték adathordozót):	
C64 (5.25" DS/DD)	50,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén.  $2 \times 20 + 50 = 90,-$  Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha külditek a 2 db. lemezt, akkor  $4 \times 50 = 200,-$  Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemeszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha küldtek adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostálni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz beérkezését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **GEPTIPUST** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy táblégyeztet és megcímzett válaszborítékra cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

**FIGYELEMI** A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen **MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!**

Az előző oldalakon küldött listákból mindenki összevagyhatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után a típusuk mellett feltüntetjük azok hosszát is, C64-en blokkban vagy lemezoldalakban (SD) (5.25" DD s lemezek). Amigán pedig lemezoldalakban (3.5" DD s lemezek). C64-en 1 lemezoldalon 664 blokkot tudunk felvinni, egy program 204 blokkig számol 1 lile-osnak. Ha egy program 1 vagy több lemezoldalas, azt külön jelezzük. Az Amiga listában **BDLD** szedéssel jelöltük a legújabb játékokat.

**HELIX**  
computer

Bp. 1133 Kárpát u. 7/a  
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA, PC, ENTERPRISE, TVC SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA (1-3 NAP ALATT) & TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

**AKCIÓ!** 2.5"-2.5" HD kábel 1.800 Ft. AFA-val AMIGA 3.5" külső drive 7.500 Ft.



**ELSŐSEGÉLY**

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

Kérdéztetek, hogy miért pont itt kezdődik a segély? Nos, én vagyok DoT, a DoT pedig pontot is jelent. Mivel én úgy döntöttem, hogy DoT itt, vagyis pont itt akarom kezdeni, hát azért. Akinek nem volt kielégítő a magyarázat, annak szívesen átadom a rosvot. Mi van, hova timentek...

### C64 elsősegély

Lovasi Péter Budapestirol megalevelei részleteiben próbálja enyhíteni a C64-esek Hetpline óhaogét.

**Bard's Tale III:** Egy tárgy és pénzsokszorozó módszer: Szedjünk össze egy rakás NPC-t (varázsló szörnyek, stb). A kezdőhelyszínen adjuk oda az egyiknek a megfelelő tárgyat. **Remove**, majd **Add**. Adjuk át a következőnek, voia is ugyanez. Ezt csináljuk meg az összesel. Ezután menjünk, és dobáljuk ki őket. Vissza a láborba, és add mindegyikre. Voila! Es egy kevéske beihelés: \$2E00-nál kezdődnek a karakterek adatai. Ami érdekes \$3E15-3E18: experience points, \$3E19-3E1C: money, \$3E1D-3E1F: ői alap tulajdonság. \$FF-re mindet Ezután mehetünk fejleszteni. Ezek az alsó karakterek címei, de lehet a karakterek sorrendjét cserélni.

**BAT:** Ha nem tetszenek a tulajdonságaink, freeze. \$20D9-et és az azt követő 11 byte-ot töltjük fel \$14-gyol.

**Fighter Bomber:** Idegesítő a küldetések szisztómája, de segíthet a dolgon, ha a pilóta kiválasztásánál firoozolunk, és \$FF17-ro, \$FF18-ra \$11-el trunk. Olél Ja, ez porszo csak a listában olél álló pilótára vonatkozik.

**USS John Young:** Itt is a **Fighter Bombar**-hoz hasonló problémák merülhetnek fel, de segít a következő cartridge pako: 16434.5. A program egy kódkerést is tartalmaz, akkor érdeklődik, amikor a NAVS pontot aktiváljuk. A kódot a képernyőn látható jelszó függvényében kell megadni. Most következnek a lista jelszó/kód formában: MERMAID/AM-O-3103, BUSTER/NE-R-8902, SUNSET/NT-N-0489, NEON/ET-H-VISE, RAIDER/E-O-SIGE, BLIZZARD/-J-N190.

**FLATLINE** by BY-BY vagy kicsoda (micsoda?) tudjatekorsághonnan a **Space Rogue**-hoz küldött tippkel: Noha előfordul, hogy letarajuk a hajó rakitáit áruval, és mita megérkezünk, a rakomány ehünik. Ez ellen az a megoldás, hogy az úrbázist elhagyva a navigációs panelen lekérjük a **STATUS**-bót a **Cargo**-t így az áru lelthagy azzal a kellemetlen szokásával, hogy szublimál a rakterünkből. Minden úrbázison van egy bezárt ajtó azoba. Ha megpróbáljuk feltörni, azonnal bakacsolja a listát. A megoldás: leisszuk magunkat (Hohohohóóó — CoVboy) Menjünk a kocsmába, és igyunk addig, amig a kocsmáros mái nem szolgál ki minket. Ekkor emberünk azt a helpet adja, hogy Hic!, Hic!, Hic!. Aha. Mostmár feltárhelyük az ejtől, nam log behapcsolni a riasztó



**A. MIDWINTER NEWS** ex-főszerkesztője  
**SCORPIO** passzolta át nekünk az itt látható  
 anyagokat. Használatuk egzségsséggel:  
**CURSE OF RA** (Kódablázai)

00 — LAMA / 01 — COIN / 02 — RAIN /  
 03 — BEST / 04 — DISK / 05 — FEAR /  
 06 — LOCK / 07 — LUCK / 08 — KNOW  
 / 09 — SONY / 10 — FROG / 11 — FULL  
 / 12 — BULL / 13 — FLOW / 14 — EVEN  
 / 15 — CUBE / 16 — NEXT / 17 — YEAR  
 / 18 — ANTI / 19 — ARTS / 20 — DATE /  
 21 — ONLY / 22 — MUCH / 23 — PLAY /  
 24 — RAIN / 25 — LATE / 26 — WORK /  
 27 — WELL / 28 — COME / 29 — DEAN  
 / 30 — DEBT / 31 — EDAM / 32 — ELAN  
 / 33 — NEED / 34 — NEAT / 35 — MEAT  
 / 36 — MEET / 37 — BASE / 38 — HEAD  
 / 39 — HEAT / 40 — NEDN / 41 — NOSE  
 / 42 — MOON / 43 — DUST / 44 —  
 STAR / 45 — DATH / 46 — BACK / 47 —  
 SEEN / 48 — YEAH / 49 — COLD / 50 —  
 KULT / 51 — HIGH / 52 — DEEP / 53 —  
 COPY / 54 — TURN / 55 — MODE / 56  
 — NOTE / 57 — HATE / 58 — LDVE / 59  
 — PURE / 60 — BLUE / 61 — LAMA / 62  
 — MARK / 63 — OPEC / 64 — PRDD /  
 65 — RAID / 66 — LOLL / 67 — KALE /  
 68 — BASS / 69 — HIKE / 70 — HILT /  
 71 — GRUB / 72 — GLEN / 73 — ENVY /  
 74 — DRIP / 75 — DRUB / 76 — CLOG /  
 77 — BARK / 78 — ARMY / 79 — LAST /  
 80 — LAZY / 81 — SKIT / 82 — SLAT /  
 83 — TALE / 84 — TIRE / 85 — YOGA /  
 86 — ZEBU / 87 — UNDO / 88 — TUNE  
 / 89 — TICK / 90 — ARAB / 91 — TACT /  
 92 — SWAT / 93 — RUIN / 94 — RULE /  
 95 — ROTA / 96 — RELY / 97 — PLAY /  
 98 — PEAT / 99 — MOPE

#### KNIGHTS OF LEGEND

Eme játék valészínűleg fantasztikus szó-  
 rakozást nyújtott minden kedves játékos-  
 nek addig még meg nem próbálta el-  
 hagyni a város! Ekkor azonban a játék  
 lelagyott. Eme probléma kiküszöbölését  
 könnyen megoldhatjuk: Ha a játék folyo-  
 mán, amikor egy városból ki akarunk  
 menni, akkor A LEMEZE FORDITSUK  
 MEG (még mielőtt kilépnénk a város-  
 ból)!!! Ellenkező esetben lemerevedhet a  
 játék. Pl.: Az első városban (itt indul a  
 játék) az A1-es oldalt használjuk. Tehát  
 kilépés előtt fordítsuk meg a lemezt. Itt  
 be fog történni egy erődnél a képe, ozzel  
 egyidejűleg kéri logja az A1-es oldalt.  
 Ezek után már nyugodtan behatoljuk e  
 kért oldalt, nem fog a játék lemerevedni.

#### STREET RDB

A kezdőlelekben vala 750\$. Maximális  
 energiát akartok? Igooooen? Ide hallgas-  
 satok! A CAR legyen CHEVROLET 2-DR  
 STYLELINE, ami, — miután megvettük —  
 79 MPH-el megy. (Talán épp ezért?)  
 Szedjük ki belőle az a nagyon jó auto-  
 mala váhót és adjuk el (+101\$). Helyette  
 vegyünk egy GM 3 speed váhót és szo-  
 roljuk be, Nyissuk le a motorházat, és  
 majd vegyük ki a 2BRL karburátort, és  
 az olosztóval egyetemben. A most eltávo-  
 lott cuccokat úgy szintén adjuk el és  
 mélyedjünk bele az újság tanulmányozá-  
 sába. A régi olosztó helyére vegyünk egy  
 jobb minőségű 2-4BRL-t. Az erre rálló  
 karburátorok közül vásároljunk 2 db.  
 4BRL jelzésűt. Ezeket megfelelő sorrend-  
 ben szereljük rá a motorra. Allítsuk be a  
 motort (tudjátok: középállásban a leg-  
 jobb!). A maradék pénzből vetessük le  
 az első illotve hátsó útköztetőt és szede-  
 sük le a tetőt. Ha jól csináltuk, mostanra  
 már ennyi pénzünk sem maradt, hogy  
 egy korsó só.....öööö jó pohár tejet vá-  
 sárolhassunk. Miután végre csillogított  
 szomjúságunkat telén ki is nézhetnénk  
 az utcára versenyzés szempontjából. Ha  
 szerencsénk van, kapásból egy  
 CORVETTE tűnik fel a szomjúg előtt. Ha  
 nem az előbb említett lehelősség jönne be  
 (aminek egyébként elég nagy a  
 lehetősége), a képernyő jobb szálán  
 (épp a lalat támasztó) fiatalemberre  
 csekkalve választhatunk az ellanlelekből.

Elointe elég gyér a választék de azért  
 próbáljunk beletalálni és kiválasztani  
 azt a bizonyos CORVETTE típusú kocsi.  
 Ennek igen sok értelme van (többek kö-  
 zött az, hogy az a ro... cikk végre valami  
 értelmeset(?) is tartalmazzon már).  
 Ugyanis a gépkocsi... gépkocsi???  
 Kezdek megörülni! Szóval az autó karos-  
 szerájának milyensége sem mindegy. A  
 legjobbbb löggelállású karosszéria ter-  
 meszetesen a CDRVETTE. Ezért kell mi-  
 nál előbb szereznél egyet nekünk is. Ha  
 megvan már csak annyi dolgunk lesz,  
 hogy az előző CHEVROLET típusú ko-  
 csinkból mindent átszereljük új szer-  
 zeményünkbe. Gyűteményünkben már  
 csak az ido illó versenygumik hiányoz-  
 nak és méris igazl profik vagyunk a ma-  
 gunk 138 MPH-jával. Mostmár meg sem  
 állunk egészen a győzelemig, de még a  
 KIRÁLY sem állíthat meg bennünket. Is-  
 meretlen szerző munkája után írt:  
 SANYO, lektorálta: SCORPIO.

#### ZAK MCKRACKEN

Ha a konyhában lelálható kés! a szo-  
 bánkban a szőnyeg alatti résen használ-  
 juk, az elhajlik, viszont a boltban így  
 1500\$-t fizetnek érte. Ha megveszük az  
 orrot és a kalapot, azokat levéve, a tele-  
 fonláráságnál beengednek minket a  
 pult mögé, ahol a számítógépet használ-  
 va lenullázhatjuk a telefonszámlánkat.

Werner Zoltán (Dr. Melen) (Ez a dnyne  
 nem a DADA! — CoVboy) Budapestről  
 egy rakás cartridge poke-ot küldött be, meg  
 lippeket a Space Rogue-hoz és a Neuro-  
 mancer-hoz:

Battle Through Time: 25214,173;  
 30078,173

Boulder Comp. 16: 34670,165

Boulder Dash AFL: 22222,173; 54106,173

Boulder Dash II: 47378,165

Boulder Dash IX: 35589,165

Boulder Dash Prof: 34670,165

Boulder Final 13: 16382,165; 34670,165;  
 43903,165

Boulder Final 6: 18382,165; 34670,165

Breaker: 12943,173

Great Giana Sisters: 8257,165

Highoon: 16733,173

Neuromancer: Egy másik leveléből egy

useful Neuromancer lipp pottyent ki

(Mint a tv-ben: Potty-posla (híh)!

CoVboy) Tehát a recept: végy egy Disk

Domont, rakd be a Neuromancer 1-es

lemezét (A oldall) 1. kimentett állás: 04,

track 09 sector, A \$20-2E, és \$30-31-es

byte-ok tartalmát írjuk át \$FF-re, így ha

ezt az állást visszatöltjük, 65279

energánk lesz. A következő állás 9

sectorral von odább.

Space Rogue: Dokkolás után Ireezo, majd

monitor. \$0728-on van a pénz. Ha ide 88

13-at írunk, akkor 5000 Creditünk lesz.

Super Pipeline: 33940,173

West Bank: 12713,165

Eszes Péter Tószegről megységja nekünk a

First Samurai néhány pályakódját: level 6:

PMLZXO, level 7: MJRTIZ, level 9:

NSVGZB

Szucs Sándor Jánoshalmán szintén nagy

Space Rogue mániás. Egyszer csak me-  
 gunta, hogy még mindig csak 3645,87 luna-  
 riuma volt. A save game második és har-  
 madik sorában van a pénz (a lent említett:  
 03 06 04 05 08 07). A helyiértékeket vissza-  
 számolva írhatunk pár milliót. A Scanner-  
 ral délkelet felé indulunk Az inváziós hajók  
 észekkeletrre vannak, amikor magkapjuk a  
 küldetést. Csak nappal közlekedjünk, mert  
 nem fogunk tudni tankolni A császárt ne  
 kövessük, hanem várjuk be. A kisárvóval ne  
 lörödjünk eddig, amíg az ő gépét meg nem  
 bontjuk. (különben megszökik) A kocsmá-  
 ban nem hold pia van, hanem Pángalakti-  
 kus Gágepukasztó. A Dedalus II, úgy néz  
 ki, mint az Enterprise (megnevezhetjük,  
 ahogy tesszél, de lölöni nem lehet).

Kóós Miklós Balatonvilágosról egy kis so-  
 gitsággal szeretne adni azoknak, akik vala-  
 melyik 64-es SSI játékot játszanak, és ide-  
 gesítl öket, hogy a csaláknál nem látszanak  
 az emberek. A megoldás: Töltsük be a  
 loadert, s indítsuk el. Amikor e program rá-  
 kórdez a lasiload-ra, nyomjunk  
 'RUN/STOP'-ot Ezután le kell törölni a le-  
 mezről az eredetét, és levénni a helyére a  
 berholés után kapott BASIC programot  
 (elég, ha az utolsó sorát futtatjuk) Ezek  
 után kapcsoljuk ki a gépet, s töltsük előlöl  
 a loadert, s kész.

Békon Miklós Pécs-Hird-ről vagy honnen  
 egy nagy adag 64-es poke-ot vágott a lo-  
 junkhoz. Amíg a púp lelappad, nezzük a  
 levelét:

A most kévelkező POKE-okal a főképer-  
 nyőn való reszelés után kell bevenni:

BUVAR: POKE 21526,234. POKE

21527,234 — örök levegő, sys 16384

DEATH RIDE: POKE 4465,234: POKE

4586,234 — örökélet, sys 4096. Freezo

után a vonalok száma \$00CE-n van.

HUNTER: POKE 17642,173 — örök ener-

gia, sys 4096

OUTRUN 2: PDKE 34700,173 — örökídó,

sys 38045

MOON PATROL: POKE 36121,165 —

örökélet, sys 49152

SUPER PIPELINE 1: POKE 33940,173 —

örökélet, sys 2061

SUPER PIPELINE 2: POKE 33106,173 —

örökélet, sys 32784

TRON: POKE 5751,234: POKE 5752,234:

POKE 5753,234 — örökélet a 2. játékos-

nak (zöld): POKE 5366,234: POKE

5367,234, POKE 5368,234 — örökélet az

1. játékosnak (piros), sys 13312

TASK FORCE: POKE 10857,189 — örök

lövődék, POKE 10867,173 — sérthetot-

lenség, sys 5120

TROOPER TRUCK: PDKE 12764,173 —

örökélet, POKE 11745,x — életek száma,

sys 10240

UNTER WELT: POKE 21647,173 — örök-

élet, POKE 21525,189: POKE 21526,0

POKE 21527,234 — sérthetotlenség, sys

37024

WILLOW PATTERN: PDKE 2394,x — éle-

tek száma, sys 2096

Most Cartridge-POKE-ok következnek.

Vagy játék közben, vagy a címképnél kell

lreezoelni.

CHUCK ROCK: 11114,173 — orokélet,

11053,173 — sérthetotlenség

DRUID 2: 22798,169; 22799,128.

22800,141; 22801,102 22802,3 — orok

energia

GENGSTER: 3574,234; 3575,234:

3576,234 — örökélet, 4983,234:

4984,234 — sprito útközések lellkása

HEXENKÜCHE 1/CAULDRON 1: Ha a

röpdősés után lemegyünk a pincébe,

elég nehézkes a kövöken az ugrálás, de

ha a pincében kilagyasztjuk a játékok, és

a képernyő szerkesztőbe lépünk (Action:

Ireezo, majd 'T'), akkor lovábbi padlókat

rakhatunk a képernyőre ez inverz 'SHIFT

7,8,9'-cel. Örökéletet kaphatunk, ha a já-

ték Inditása előtt 30757-re 5-öt POKE-

olunk.

MARID BROS: 10719,173; 10752,189 —

örökélet

WRATH OF THE DEMON: Minden resznel

külön Ireezo (minden POKE örök energi-

át eredményez az adott szinten)! 1. lo-

vaglás: 8513,173; 8148,173; 2.goblin:

11550,173; 3.sárkány: 11627,173;

4.barlang: 11496,173; 5.troll: 11310,173,

6.lápló ember: 11232,173; 7.denevér:

11639,173; 8.várban maszkálás.

11873,173 (ez többszor is kell!);

9.várban a goblinnél: 11550,173;

10.várban a sarkánynál: 11627,173;

11.démon: 11629,173; varázslatok:

\$04E2; \$04E3; \$04E4-en vannak (max. 9

lehot!)



## AMIGA segély

**Egri Csaba** Dunaújvárosból ismét hallatott magáról.

**Atomino:** 10 — IDYLL, 20 — TAURUS, 30 — NEPTUNE, 40 — PHOTON, 50 — PLANKTON, 60 — INFERNAL, 70 — FOSSIL, 80 — PISON, 90 — SOUP, 100 — SULPHATE

**Brat:** 2 — MIHEMOTO, 3 — SASUTOZO, 4 — SUMATZEE, 5 — NOKITAGO, 8 — ITSANONO, 7 — MOZIMATO, 8 — HOZITOMO, 9 — MOKITEMO, 10 — ZUMOHATO, 11 — CHANASTU, 12 — NAGATSU

**Hektorköltör:** 11 — SPIN, 21 — FLIP, 31 — BALL, 41 — GOAL, 51 — LEFT, 61 — TWIN, 71 — PLAY

**Rotor:** 1 — GAG, 2 — LIP, 3 — FLY, 4 — MEN, 5 — AWE, 6 — TNT

**Running Bob:** 5-1234, 10-1453, 15-a2a5, 20-7777, 25-1990

**Schizopronia:** 1-WXIB, 3-BTLN, 3-RGHY, 4-OWDA, 5-SNNU, 6-RVEP, 7-AFTU, 8-FWWD

**Thunderbirds:** 2 — RECOVERY, 3 — ALOYSIUS, 4 — ANDERSON

**Molnár Attila** Mosonmagyaróvárról a já égő **MANIAC MANSION**-hoz küldött tippeket: Ahol a zongora van, telálunk egy

hanglemet (*Pick up old record*). Tegyünk le a fonográfra (*Use old record on vikrona*), kapcsoljuk be, majd próbálunk meg Sydney zongorázni (*Use piano*).

Amikor bemegyünk a zöld csáp szobájába, az állandóan ekedékoskodik. Ez ellen olvassuk el a **MOM** lelírátú képet (*Read poster*). Csáp haverunk elszégyenli magát és elhúzza a csikot.

**Rablóczky András** Budapestről levelezőlapnyi anyagokat küldözget. Ez nem jelenti azt, hogy nem jök:

**Zoot:** A címképernyőn írjuk be: **GOLDFISH**. **Pinball Fantasies:** Amikor behívtunk egy asztalt, gépeljük: **EARTHOUAKE!**

**Nicky Boom:** kódok: **MEDIT, LERATTY, ARRAX, SIXAN**

**Kóka Viktor** Nagykorösiről két előggé sikeres programhoz küldött kódokat:

**Flashback:** 1 — PLAY, 2 — ZAPP, 3 — LYNX, 4 — PONT, 5 — CLAP, 6 — CALE, 7 — FONT, 8 — FIBO, 9 — TIPS

**Allen Breed special edition:** 1 — XXDFA, 2 — RTHSS, 3 — LAEEE, 4 — UXTTS, 5 — PPEAB

**Zoltay Krisztián** budapesti Amigás versenyzőnk egy halom Amiga tippel lepelt meg bannünket:

**Action Fight:** Igazolatásár (bomutalkozáskor) írjuk be: **ZBACKDOOR** és halhatatlannak leszünk.

**Bohr Doad than Allen:** A szintkódok: Elektra, Syzygy, Diembaie, Plug, Soprona, Mayonnaise, Faucet, Potata, Womera, Narcissus, Dobutanto, Firkin, Acaustic, Triptych, Jabberwokky, Whimsical, Punjabi, Tiddly pom, Kewpie doll, Sepulchre, Euphemism, Grammarian, Crosscard, Querantine.

**Goldrunner:** Amikor o játék elkezdődik, nyomjuk meg az 'I'-t, és a bónusz szinten teláljuk magunkat.

**Interceptor:** A 4-es küldetésben közelítsük meg a pilótát 60% sebességgel a 10-20 láb magasságnál, és amikor tőle keire lünk, nyomjuk meg a 'SHIFT+F'-et. Hát nem csodálatos...

**Sarcophaser:** Amikor megjelenik a highscore táblázat, nyomjuk meg egyszerre az 'F3', 'F5' és 'F6' billentyűket. Ezzel halhatatlannak leszünk.

**Thunderblodo:** Amikor a képernyőn megjelenik, hogy *Press fire to start*, írjuk be, hogy **Crash**. A képek villennia kell Amikor elkezdődik a játék, a 'HELP'-vel állíphetünk a következő szintre.

**Thundercats:** Az 'L'-et megnyomva átlophetünk a következő szintre. Az 'I' megnyomásával halhatatlannak leszünk.

## PC segély

**Alexay Péter** Postról igen érdekes ásszeállításban küldte a tippjeit, de ez nem akadály a megjelenésükhöz:

**ALPHA WAVES:** Az elején egy 4 jegyű számot kell beírni. Minden betű után kázojúk a 8 számhoz tartozó kódot (sorban): A: 0813 1820 1314 0817 1605 0410 1017, B: 1012 0310 1712 1308 0816 1018 0512 1216, C: 1805 1705 0515 1006 1005 2010 0312 1618, D: 1320 1309 1304 1720 1210 1708 0516 1307, E: 0612 1505 1612 1020 1220 1218 0618 0307, F: 1308 0508 1509 1806 0416 1606 0810 0805, G: 1520 0820 0507 0320 1710 1306 1016 0616, H: 0513 1013 1215 2013 0315 1208 1206 0510, I: 0812 2018 1318 2005 0610 1008 1608 0420, J: 1015 1810 2016 1620 0818 0814 1610 1219

**CORRIDOR:** A falyosók különböző részeim kódokkal alvashatunk. Ezek a következők: STAOE / CODE: 1 / 0000, 2 / 5400, 3 / 0101, 4 / 3901, 5 / 2602, 6 / 9902, 7 / 4303, 8 / 9003

**Dooth Knights Of Krynn:** A játék elején lévő védelmet föl lehet otdeni a 902-es offsetre lrt EB-vel (a START.EXE-ben). De akinek ez nem működne, néhány(ezáz) válasz: WORD / ENTRY / PAGE / CODE: 1 / 18 / 37 / SAGE, 1 / 35 / 42 / READING, 2 / 3 / 33 / EXPLOSION, 2 / 20 / 38 / DWARF, 3 / 1 / 33 / CROOK, 3 / 10 / 35 / WELCOME, 3 / 25 / 39 / HER, 3 / 28 / 40 / STREET, 3 / 33 / 41 / SEATS, 3 / 39 / 43 / VOICE, 3 / 43 / 44 / DESPAIR, 3 / 64 / 50 / VISITOR, 4 / 14 / 36 / SPRITE, 4 / 19 / 37 / MAN, 4 / 42 / 44 / BRUTES, 4 / 60 / 49 / SNAKES, 4 / 28 / 39 / OLD, 5 / 4 / 33 / FLIES, 5 / 8 / 35 / NAME, 5 / 12 / 36 / FIRST, 5 / 23 / 39 / BELIEVE, 5 / 50 / 46 / TUNNEL, 5 / 51 / 47 / FOUND, 6 / 2 / 33 / WAVES, 6 / 21 / 38 / LEADER, 6 / 24 / 39 / FAST, 6 / 41 / 43 / ARMY, 6 / 53 / 47 / KING, 6 / 58 / 49 / READS, 7 / 7 / 34 / HEROIC, 7 / 22 / 38 / CITIZENS, 8 / 9 / 35 / SUDULTO, 8 / 30 / 40 / CELL, 8 / 36 / 42 / SUSPICIOUS, 9 / 61 / 50 / SHADOW, 10 / 5 / 33 / KALAMAN, 10 / 34 / 42 / EYES, 10 / 55 / 48 / BONES. Amikor a játék kezd unalmas lenni, benyom a prógy még néhány kérdést. Ennek nem tudja a kiszodását a master, de lme néhány válasz WORD / AFTER THE HEADING / CODE larmában: (a pege nem szükséges a megkülönböztetéshez) 1 / INTRODUCTION / WELCOME, 1 /

ADVENTURINO / AFTER, 1 / ENCOUNTERS / WHEN, 2 / BEGINNING TO PLAY / MUST, 2 / CIVILIZATION / PROVIDES, 3 / ADVENTURING / UP, 5 / INTRODUCTION / ADVANCED, 5 / CIVILIZATION / SERVICES, 6 / BEGINNING TO PLAY / GAME, 8 / BEGINNING TO PLAY / GENERATE, 9 / INTRODUCTION / COMPUTER, 10 / CIVILIZATION / SHOPS, 11 / ENCOUNTERS / TEST

**DDC:** Az árak az 54810-es offsetnél (DOC.EXE) vannak (katona, lovas, káta-pult, vár). Ezt pl. 00-kra átlrva ingyen vásárolhatunk.

**FELIX:** Az egyes képernyők password-jai: FELIX, MUSIC, EMERALD, MAGIC, HEADACHE.

**LHX:** A 'CTRL-R' felölti a legyvereket az indulási mennyiségre, de így nem kapunk pontot a küldetés végén. 'CTRL-D': Miután benyomtuk néhányszor, nézzük meg kívülről a gépet (pl. 'SHIFT-F6'). Jó, mi?

**LOOM:** A rendes játék elkezdéséhez tudnunk kell, hogy egy megjelenő ábiához melyik négy jel tartozik. A jelöket balról jobbra számoztuk, a bal felső az 1-es, a jobb alsó a 12-es.

**Sorlog:** BEAT — 2,8,11,9, TREADLE — 12,3,10,9, REST — 10,4,11,11

**Blrke + görbe bot:** THROW — 1,10,4,12, BEAT — 5,9,5,2, TREADLE — 1,11,4,2, REST — 9,8,5,9

**Hullámos vonal:** REST — 1,12,5,1, THROW — 2,10,4,9

**Háromgú bot, háttérben a nop:** BEAT — 11,6,11,12, TREADLE — 11,3,10,12

**Nagy korék** (általán egy régmódi szövdzók): THROW — 1,12,7,9, TREADLE — 12,3,7,11, REST — 4,2,8,1

**Kalapács + üllő:** THROW — 4,2,10,1, BEAT — 2,3,11,3, TREADLE — 7,5,10,3, REST — 10,6,11,10

**Galuska Szabolca** miskolci olvasónk egyetlen aránylag olvasható levele következik: Az **ELITE Plus** kódtáblázatát küldte el, sajnas előggé ássze-vissze, úgyhogy még rendezgetnem is kellett. Fő, hogy megvan: PAGE, PARA, CODE (a többi nem kell a megkülönböztetéshez, ill. ha kell, akkor LINE, WORD a cődo előtt) 2,1, EMBERS, 2,6, MONITORS, 3,7, COTTING, 6,3, IMPREGNABLE, 7,1,WAS, 7,4, DOWPAYMENT, 9,2,2, REFORM, 9,2,3, TO, 10,2, FLIGHT, 10,1,4, BETTER,

10,1,5, LOOK, 11,1, REFORM, 11,2,MATRIX, 11,4,FULCRUM, 11,6, COMPLEMENT, 13,1, DOCTRINE, 13,3, CASCADED, 15,3,ANOTHER, 16,1, AROUND, 17, 1, CRACK, 17,5,3, JUSTICE, 17,5,5, IMMINENT, 19,2, IN, 21,5, SPACERS, 26,1, GLASS, 26,7, 28,2, SHADOW, PASSION, 28,4, GOLD, 30,4, RIF, 30,1, MERDRIAN, 33,2, BLEEPED, 34,4, WAR, 35,2, TIME, 36,4, NAVY, 38,3, POLITICAL, 39,3, THEY, 39, 4, OUTRIDES, 41,4, WASH, 42,1, ONLY, 47,1, MOTIONLESS, 49,1, POCKETS, 50,3, MEDIC

**Vilmányi Márton** Budapestről a **Chuck Yeager**-a satóbbilhez küldött adatokat. Szívesen látjuk őket.

Az alábbi sorrendben vannak: Wing, LEN, HEI, WEI, MS, CR, CE, R. (Azt mondja, ezek egyértelműek. Hát nekem mandjuk nem, de én még nem is láttam a prógyt — DoT). Tehát: F-4: 38,4, 62,8, 16,5, 28000, 1386, 61400, 71000, 786, F-105: 34,9, 67,0, 19,8, 27500, 1226, 34500, 48800, 800, MIO-21:23,5, 48,0, 14,8, 11464, 1285, 36090, 59050, 683, MIG-17: 31,0, 36,3, 11,0, 9040, 711, 12795, 54460, 870, B-52: 185,0, 157,6, 40,7, 480000, 665, ???, 55000, 9000.

Végül pedig a Prehistorik-kal játszóknak nyujt egy kis segítséget: Valahol kell lennie egy CHEAT.COM nevű file-nak. Ha megvan, akkor írjuk be: CHEAT 1 / 2 / 3 / 4. Amíg töltöget, nyomogessuk az 1,2,3,4 billentyűket!

**Hajdu Ákos** Üllőről azoknak kíván segíteni, akik PC-n játszanak a **Bard's Tale I**-gyel, s érdekli őket a karekterfejlesztő helyen szintlépésük megjelenő kérdésére a válaszok: 'What street lies between Night...' - Tempest, 'What is the name...' - Orian plaz, 'Name the street...' - Hawk Scabbard, 'Identify the street that snakes...' - Serpent, 'What street cuts into...' - Grey Knife. Meg valami. Szerinte a 6.szintű Sarcaeiának van még egy verázslata, amit nem közölünk: **MWP**.

Egy lényeges dolog mindazon PC-seknek, akik esallag morognának, hogy mogint kovös a nekik szánt **SEOELY**, Nos, uraim meg kell venni a PC-s játékok 2. c. könyvet, ebben van egy rakásra való.

Viszlát szeptemberben!

# UFO



## ENEMY UNKNOWN

Hát mégis visszatérünk az UFO - THE UNKNOWN ENEMYhez, ugyanis magárcsömlé az alaposabb vizsgálatot. Lehetőség mindenne ki szorítanánk tenni, az indulástól kezdve az érkezőig.

A már DADA által említett bug megoldását megöngyász megemlíthjük, mert fontos! Ha azt vesszük észre, hogy miután laszáltunk az allentől bázisára, nem nagyon akar beindulni a csatarász, akkor a hiba az ön készőlőkében van. Nyomhatunk perszor ENTER-t, és onnok hatására kilírja, hogy CANT FIT Y AXIS, azután azórt ellindul a csatarász, ön néhány szoba teljason al lesz mosódva. Ilyenkor kell a már említett UFO-MAPS könyvtárból

UBASE 10.MAP-et UBASE 07.MAP-ra rár másolni. Egy másik, hasonló hiba is előjött nekünk, aminek a megoldását inkább nem írjuk le, ugyanis nem valószínű, hogy valakit is érdekelné. Ez a bug a mi bázisunk megtámadásánál lép fel, de nem mindig, és ez a hatása, hogy mindentől a harc nélkül az allentől otthagytja a rágóit a bázison, mi meg megkapjuk a maximális pontot, pedig az eger lúlo botját se mozdítottuk. Kellamos.

A leírás természetesen az angol nyelvű réozról készült, a többi, kevésbé emberi kommunikációs eszközök esetén csak a parancsok neve más, a helyzélük nem. Legelőször a nehézségi lokozal kiválasztása tűnik a legnagyobb leladatnak, valójában, ha jobban megnézzük, nem is olyan nagy dolog. Próbáljuk ki a BEGINNER-t. Akik ráérnek, játszhatnak a többivel is, csak hogy a különbség nem túl jellegzetes, előbb jönnek pl. nehezebben szétszedhető ellenfelek, több és jobb űrhajójuk van, előbb kopják le a vizet és támadják le vala bázisainkat, stb. Megjegyzés: a leírás folyamán előre láthatólag óntudatlanul váltogatjuk a repülő és űrhajó megnevezést, reméljük senki nem zavar (Nevezheteték volna mindjárt Challenger-nek, vagy akár Columbiának — CoVboy).

Nemzetközileg úgy határoztak, létre kell hozni egy Xcom nevű projektet, ami az utóbbi időkben megjelent agészsegre káros földönkívülieket megfelelően kezelébe veszi. A lizetés is nemzetközileg történik, ennek megfelelően, hogy az adott országban mennyi bajt tudunk megelőzni,

illetve nem sikerült-e ezeknek a gonosz ufonautáknak átéteni az alapjában véve jólelkű politikusokat, mindenféle lachnikai csodákat mutogatva nekik, így megszüntetve természetes szimpátiájukat az Xcom-mal kapcsolatban. Ez maga után vonja azt is, hogy az adott ország ebből a projektből kiszáll, ami az egyik legnagyobb coapás lehet a játékok szempontjából. Végző calunk az idegen invázió teljes vészaverése, aminek módját is nekünk kell kitalálnunk,

Az első bázis elhelyezéséről ennyit, hogy ez még ingyenes, így ajánlott a legdrágább helyre rakni, azonkívül oda, ahol a legtöbb lizető ország van a környéken. A megoldás a jó órag Európa. További nehézséget jelenthet, hogy negyreszt az ufók felderítés nélkül úszkolhatnak az óg vízében, hiszen egy radar max. öt százaléknál oséllyal azonosít egy azonosíthatatlan repülő tárgyat. Szegény Xcom-nak milyen nehéz dolga lenne, ha lakoságl jelentés alapján káno mindan lufit, hullóesilagot és felrobant kávilólózt űldözöba vennie. A radar hatótvájának megnövelése nem a legjobb megoldás, lelepiünk inkább újabb bázisokat. Azt ugye nem is kell mondanunk, hogy ha a coapatszöllem szempontjából jót is tenna, az, ha az összes lehetséges bázist egymás szomszédságába tonnénk, utóztatás szempontjából már kevésbé. Egyelőre max. mag három ludunk latenni, a következő négyot csak akkor ajánljuk, ha ezek már mind megfelelően lel vannak szerelve és pénzünk is van rá, ugyanis pár hónapig elég alacsony szinten marad a bovándorlási hullám ahhoz, hogy a nemzetközi státuszunk megmaradjon. Mi az utolsó három bázisra csak radarokat meg légvédelmet tatlunk, illetve a legvégén pár hiperhullám-dekódat, más inkább csak pénzkiebésnek lenne navozható, tekintetbe véve, hogy megtaláló hajók birtokában pillanatok alatt átfedhetjük a távolságokat.

Indulunk két INTERCEPTOR-ra, egy SKYRANGER-rel, 8 katonával, 10 tudóssal, mérnökkel és pár épülettel. A játéokban kétléle radar létezik, rövid- és hosszútávú (Nétem az első a pénz mennyisége, a másodikk meg a tartozások mértéke — CoVboy). A kettő nem helyettesíthető egymással, hiszen a hosszútávú a szomszéd néni tövékenységét kevésbé tudja kikukkantani, mint a másik, azonkívül több

radar sam árt. A látszat ellenére nekünk végig elegendő volt egy-egy hosszútávú egy bázisra, és így lül sok helyünkbe sem került

Kozdóskor ajánlott annyi tudóst vanni amennyi a bázisba fér, majd jónéhony lakóépületet, labort építeni. Az első kutatási hullám véga lelő közöledve kezdünk el WORKSHOP-okat is termelgetni, majd pár mérnököt is alkalmazni. Amint minden lézercucc megvan, gyártsunk pár adag pushtát, néhány nehezebb lézerezőt, és ha szükségesnek látluk, légvédelmet is (bár a sűrű és más helyre montegetés és az említt bug többat használ és kavosabba kerül, mint a lézervédő). Ne feledjük a lézergazdaságosságát, ugyanis nem kell bele munió. Néhány HWP (HEAVY WEAPON PLATFORM — tankok, lebegőtankok) építése is jól jöhet az első pár küldetésben, de az ágyúat nyugodtan ki lehet hagyni. Ha van már elegendő lézergagyverünk, azonnal szabaduljunk meg az összes puskától és pisztolytól, lőszerről együtt. Rakétavetőre és esetleg CANNON-ra még szükség lehet. Készen is állunk az első laktikai csatára. Előtte azonban alomozzuk az itteni me-nüket



Osszuk ket rászra a képernyőt, a baloldali, amin a Föld virul (aki esetleg nem ismerte volna lel, annak elmondjuk, hogy a program készítői szerint a Föld se nam lapos, se nem sarló alakú, sőt, még az Egi Tehénok és az Egi Tehénosz létét is tagadják). Itt jobb agérgombbal lorgathatjuk az agé-azot, a bal számunkkal meg a jobb számunkot. Hottéle jalel különböztetünk meg a felszínen;

kék négyzet: saját bázis  
sárga pötty: saját hajó  
világoskék négyzet: földönkívüliek bázisa  
piros pötty: idegenek hajója, repül  
zöld korasz: idegen hajó, landolt  
narancs keresz: átlalunk megadott WAYPOINT (iránypont, hova menjen a hajónk)  
narancs keresz: TERROR SITE, azaz éppen bántalmazták az idegenek a lakos-egót  
piros téglalapban fehérrel teli kör, benne fekete keresz: furcsa oldelirányú kinövésakkal: Microprose lóhadiszállás

A bal gombbal azakat jelölhetjük ki, így további információkat tudva meg felőlük. Ha esetleg az eger mutatója közelében több lehetséges cél is volt, akkor természetesen válogathatunk. Ellantelünk bázisairól, WAYPOINT-okról és TERROR SITE-okról csak a nevet és a számot kapjuk meg, a többi esetében más érdekes infót is (ugye nehéz volt nam észrevenni, hogy egész Közép-Európában csak Budapestet írja ki? Érthető, mert azért Berlin után itt a legnagyobb, mégis, inkább vigasztal a Syndicate szörnyűségei után, ahol szeretett Hungáriánk lel volt osztva Csehszlovákia és Románia között).

UFO: Abban az esetben, ha van hiperhullám-dekódatunk, mindent, ha nincs, csak az első négy adatot kapjuk meg:  
SIZE: Mérete Ettől függ, hogy mennyire veszélyes ellentel, és valamennyire lunkidóját is behatásolja. Lehet nagyon kicsi (VERY SMALL, 3 méteras

klasszikus császárali, kicsi (SMALL, 9 m), közepes (MEDIUM, 16 méteres, egyszintes), nagy és nagyon nagy (VERY LARGE, 30 méter és 3 szinti).

**ALTITUDE:** Magasság, ha **GROUND**, akkor a földön fekszik

**HEADING:** Merre megy, ógtájának megfelelően. Ha üldözébe akarjuk venni, nagyon fontos.

**SPEED:** Sebesség, a **HEADING**-gel együtt fontos információkat tartalmaz.

**CRAFT TYPE:** Lehet felderítő (SCOUT) és csatahajó (BATTLESHIP). Nekünk csatahajó csak nagyon nagy méretben jött, a felderítőnek volt kicsi, közepes és nagy változata is.

**RACE:** Milyen faj van a lodélzeten. Fontos lehet, ha már éppen ki akarjuk kutatni a pszionikát.

**MISSION:** Mi a feladata. A csatahajóknak csak **RETALIATION** szokott lenni, azaz megtámadjuk bázisainkat, a felderítőknak **HARVEST** (akkor ostromolnak pár embert, máhál vagy amit izletosnak látnak), **RESEARCH** (kutatás), **BASE** (igyokeznek a saját bázisukra, nem árt követni, mert loszállóhelyének közelében találhatunk bünbarlangjukat), **SUPPLY** (utánpótlást vlsznak), **INFILTRATION** (kekeckednek a környéken), **ABDUCTION** (idegen logyok kiszóktetése bázisunkról), **TERROR** (hamaitosan lesz egy új **TERROR SITE**).

**ZONE:** Hova is szót a jegyük.

kokát fejezi ki, a **WEAPON** felirat(ok) alatt (ha van) fegyvernek fajtáját, és a lőszér mennyiségét. Legalul a **SELECT NEW TARGET**-et választhatunk neki új célpontot.

A jobb oldalon legfelül a bázisoknál már ismertetett **INTERCEPTION**, csak hogy innen az összes hajót el lehet indítani, bázistól függetlenül.

A **BASES** menü messze a legkifejtettebb, pár sorral többet kell rászánunk. Baloldalt megjelenik az éppen kiválasztott bázisunk, ami egy 6x6 mezőből álló tér. Itt lehet megnevezni, hogy milyen épületekből áll, milyenek vannak építés alatt. Az épület nevét a jobb felső sarokban írja ki a gép, funkciójukat meg mi írjuk le pár sorral alább. Ha bal gombokat rájuk clickelünk, és az épület nincs használatban, valamint nem izolálól részeket az **ACCES LIFT**-től, szétszórhatjuk. Fontos figyelni arra, hogy a program csak már meglévő épületek mellé enged újabbakat építeni, és minden épületnek valamilyen módon kapcsolatban kell állnia a már említett központi liffel. A következő fajta épületekkel találkozhatunk:

**ACCES LIFT:** A legfontosabb, központi épület, amit minden bázison legelőször kell latenni. A későbbiekben más szerepe nem lesz.

**LAB., WORKSHOP, PSIONIC LAB.:** Ezek az épületek biztosítanak helyet a tudósoknak kutatáshoz, mérnököknek a kikutatott eszközök megalkotásához és a katonák pszionikai betanításához. A **PSIONIC LAB**-on kívüli amelyik tizet, mind egyik ötven helyet biztosít, poisze azt figyelembe kell venni, hogy a **WORKSHOP**-okban elég tokintétyos helyigénye lehet a megépítendő tárgyaknak is. Mindegyik elég lassan épül meg, jó előre gondoskodjunk rájuk.

**Védőtörök:** A **OEFENCES** és a két **SHIELD** tenozik ide. Mindegyik bizonyos védelmet nyújt az idegenek bázisainkra irányult támadásai ellen. Ha valaki ezereti a rizikét, mindegyiket megspórolhatja, de azórt a bugban nem lehet mindig bizni, hiszen ha minden esetben előjönne, *Microprosék* rég kijavították volna. A **DEFENCES**-eknek több fajtája van, hatékonyságai sorrendben: rakéta (**MISS**), lézer, plazma és lúzlóbombás (**FUSION BOMB**).

Nemcsak teliatati esótyük növekszik, de a még telitékio körül védelmi órtók is. Rizikós dolog azonnal lebontani az egész védelmi rendszert, ha valami újat találtak ki okos koponyáink, mert kivétel nélküli hosszú időbe telik egy védőrendszer megépítése. **GRAV SHIELD**-et ha tehetjük, építsünk veszélyeztetett bázisaink közelébe, mivel megduplázzák a védelmi rendszerek hatékonyságát, és kötszer lehetünk a támadó utára, mielőtt leszállna (talitve, hogy időközben nem pusztítottuk el). A **MIND SHIELD** használatával a támadások gyakoriságát csökkentjük, ugyanis az idegenek bázisainkat az emberi agyhullámok alapján követik nyomon. Ez persze úgy lenne összeszű, ha minden ezután építendő és még fel nem fedezett bázisunkra tekának egy llyet.

**Raktárak:** **GENERAL STORE, LIVING QUARTER, ALIEN CONTAINMENT, HANGAR.** Számos **GENERAL STORE** építésre lehet még szükség, de ezen csőre lőpke tíz nap alatt építhetünk egy újat. Nőzzük meg a már meglévő raktárjainkat, és ha mindegyikre azt írja ki, hogy **FACILITY IN USE**, ideje lenne egy újat építeni, sok kényelmetlenség elkerülése végett (szállítások, csopótolszerelés, eladások lehetetlenlenné tétel). A másik gyakori elem a **LIVING QUARTER** lesz, hiszen orra minden katonának, tudósnak, mérnöknek szüksége van. Egy

ilyenbe ötven figura fér be. Az **ALIEN CONTAINMENT** az a hely, ahol az élvő elfogott ufonauták kerülnek, később ki hallgatás—kutatás céljából. Egy ilyenbe tíz is fér, tehát az egész játékban elég lesz egy is, de azt tegyük egy jobban védett bázisba, mert ez **ALIEN ABDUCTION** küldetéseket is nekik kell visszazavarniuk. A **HANGAR** pedig hajóink tárolási helye, és a hajókat még **GENERAL STORE**-okba se lehet rakni, tehát ha akarunk egy újat bárolni—öpteni, kell egy üres hangár. Sajnos a többitől eltérően négy mezőt is elfoglal. Flderítés: **SMALL** és **LARGE RADAR**, **HYPER-WAVE DECODER.** A radarokról már az indulási helyzetnél beszéltünk. A hiperhullám-dekódor segítségével az adott bázis radarjai által észlelt utókról teljes, nyolcpontos információt kapunk, amit már szintén fejtünk.

Az építési lerületől jobbra, a jelenlegi pénzünk alatt van a lehetséges nyolc bázisunk téképe. Itt váltogathatunk köztük, és innen is láthatjuk, hogy az ottani építkezések mennyire előrehaladt állapotban vannak (a pilos kocka építkezést mutat).

**BUILD NEW BASE**-zel döntünk úgy, hogy még egy bázist létehozzunk, feltéve, hogy még nem léptük túl a nyolcas limitet. Meg kell adni a helyszínt, és ki kell izetni a helyszíntől függő llyet. A legolcsóbb Dél-Afrika, ahova csak \$550.000-t kell investálnunk, a legdrágább pedig Európa, az egymillió díjával.

## BASE INFO MENÜ

A **BASE INFO** menüpont bázisaink fontos adatait közli, igaz, nekünk csak jóval a játék végigjátszása után jutott eszünkbe, hogy azt még nem is ismerjük. A **PERSONNEL** sor alatt munka nélkül álló: összes katonáink, tudósaink, mérnököink azamat fudhatjuk meg, alatta a **SPACE**-nál a használatban lévő: kllhasználatban helyeket ambelek, raktárak, hangárak, laborok és **WORKSHOP**-ok tekintetében. Ez alatt védelmünk erősségét pontozza, majd jelzői képességeinket hosszú-, rövidtávra és hiperhullám dekódarro hangszorolva. A kép legalján, a monitor tokja fölött, a **TRANSFERS**-ben szállítás alatt álló dolgaink, **STORES**-ben a raktárakban tároló cuccaink vannak, a **MONTHLY COST**-ban pedig a bázis fenntartási költsége, a személyzet fizetése (legdrágábbak a profok, legolcsóbbak a katonák) és az esetleges gépbórlati díj (csak **SKYRANGER** vagy **INTERCEPTOR**-oknál, a többi az teljesen egyedül a mlenk) havi összegét veti latba bevételeinkkel.



A **SOLDIERS** részben zsoldosainkkal ismerkedhetünk meg, nevüket, rangjukat és azt írja ki, hogy melyik géphez vannak beosztva. Ha rájuk clickelünk, előugrik a tulajdonságaikat listázó menü, aminek fontossága a csatákban kerül előtérbe. Akár más nevet is adhatunk nekik, ha ez nem tetszik, csak rá kell kattannunk arra a nagy, nevüket jelző téglalapra. A tulajdonságokon kívül a felöltött páncélját és katonai pályafutását is megismerhetjük. Ez magában foglalja, hogy hány ET-t ölt meg és hány



**Bázisunk:** Ugyanaz jön elő, mint az **INTERCEPTION** menünél, de csak azok közül a hajók közül válogathatunk, amiknek a bázisa az éppen kiválasztott. A **CRAFT STATUS** a repülő—őrhajó készenléti állapotát mutatja: **READY** esetben indíthatjuk csak elfogásra, **REFUELLING** (tankolás), **REARMING** (fegyverzet újratöltése), **REPAIRING** (javítás) visszajelzése esetén csak hosszabb-rövidebb idő múlva. A javítás általában a hosszabb, a többi a rövidebb. **BASE** mellett a hangájának helyét mutatja meg, a **WEAPONS-CREW-HWP**-nél pedig porjelek után a repülő fegyverzetének számát-legőnyiségét-csoportseglő tankokat írja ki.

**Hajónk:** A név aiet a **STATUS**, azaz mit is csinál éppen.

**INTERCEPTING:** Üldöz egy utót.

**RETURNING TO BASE:** Megy vissza a bázisunkra.

**PATROLLING.** Egy helyszínt körül rőpköd, így lehet felfedezni az ellenséges bázisokat is.

**DESTINATION:** Az utána megadott célpontra tart, ami lehet egy **WAYPOINT**, egy idegen bázis, egy loszállt-lazuhant idegen hajó vagy egy **TERROR SITE**. Ha **WAYPOINT** és odaér, azonnal beugrik egy menü, hogy érkező-e ott, vagy inkább menjen haza. A **SPEED** és **MAX SPEED** akkor nem ugyanaz, ha éppen őráratozik, leszálltáshoz készül vagy a követendő utó elég lassú. Ha a **FUEL** 0 számlálót mutat és a hajó még messze van a bázistól, nem kell megijadni, ez pont annyit natat jelent, amennyi a visszatéréshoz még kell. A **DAMAGE** a hajó sérültségének

küldetésben részt vesz. Egyébként ha valamelyik csatában megsérült, de nem volt ideje meghalni, maradjon pl. addigra a küldetésnek vége lett, és visszavertük a bázist, akkor gyógyulása alatt nem lehet hajóra küldeni, **WOUNDED** jelző mellett vigyorgó a betegszoba szunyogháló ablakán keresztül.

#### A tulajdonságok:

**TU; TURN UNITS**, azaz mennyit tud mozogni egy kör alatt. Az, hogy mennyit tud lőni egy körben, ettől kevésbé függ, mert a fegyverek sebességét százalékosan méri először, tehát ha a TU-ja 120, a lézorpuska elsütése a szokásos 13-15 helyett 30-ba fog kerülni. Mégis, mozgás és pszionika szempontjából fontos, ugyanis a **PSI-AMP** mozgásánál 25 TU-ba kerül.

**ENERGY**: A mozgás a felszerelés súlyától függően előlge kifáraszthatja a katonát. Ha ez elrogo, nem tud a körben többet lépni, hiába van még TU-ja. **STIMULANT** használata a **MEOI-KIT**-ben segíti ezen is. Egy lépés 2 energiaegység.

**HEALTH**: Ha alfogy, belepusztulunk. Végzetes sebek esetén kéreknként fogyhat. A **MEOI-KIT HEALING** funkciója gyógyítja.

**FATAL WOUNDS**: Nem végzetes, de jól célzott lövések eredménye lehet. Nem csak a **HEALTH**-t fogyasztja ellátás hiányában kéreknként, hanem jópár más képességet is. Szintén a **MEOI-KIT HEALING** mentheti meg a katonát (használatát lásd ott).

**BRAVERY**: Bátorság, ettől függ, hogy milyen könnyen asik kevésbé belejárásalható lelkiállapotba, milyen valószínűséggel fog morálja logyni. Nulla morál esetében egy kis bátorság visszanyerésének képességet is mutatja. Valószínűleg a pszionikus támadások legyőzésében is ennek van szerepe a játékokban.

**MORALE**: Fogyhat, ha sebzódik a karakter, ha sok emberünk hal meg. Ha 0, pánikbe esik, azaz nem csinálhat semmit a körben. Minden lénynak és embernek alapsan 100.

**REACTIONS**: Fontos, hogy ha a karakter úgy lejeztük be a kört, hogy lejön, ha meglát egy ellenfelet, elég jó a reflexa a parancs teljesítéséhez. Rosszabbik esetben teljesen mindagy, hogy hagyunk-e neki egy kis TU-t még az ördökösöz.

**FIRING ACC**: Célzás pontossága, magóort beszól. Ennek kell százalékát venni a fegyver esetében, és ezt még módosítja a célpont távolsága, láthatósága is.

**THROWING ACC**: Hajtási pontosság.

**STR**: Kézcsata esetén az ütő méréke. Csak az elektromos kábítóruánál lesz szerepe, mert akl pusztá kézzel nekikül csépelni egy plazmával lelegyvorzott ufonautát, annak gratulálunk. Feltéve, hogy odaér, és közben nem lyuggatja szitává.

**PSIONIC STR**: A játék vágafole kikutathatjuk a pszionika használatát, és ha pár katonát meglátalón kiképzünk, megjelenik ez a két tulajdonság is. Hogy mi a különbség a **STR** és **SKILL** között, nem nagyon tűnt fel, mert **PSI-AMP** használata esetén egyik sem fogyott, és azt, hogy támadás esetén melyiket használja, nem nagyon lehet kideríteni.

**ARMOUR**: Több fajta van, elől, baloldalt, jobboldalt, hátul és felül. Még a páncél nélkülieknek is van valamennyi védelme.

#### EQUIP CRAFT

Először egy márt ismertetőt kap jón elő, majd itt is megnézhetjük a felszerelt fogvoteket, az üzemanyag mennyiségét, a sérülés mértékét, és az esetlegesen lopakodó logánységet felszerelésükkel és HWP-jükkel együtt. A **CREW**-nát lehet zsoldosokat pakolni a gépekre, a **SPACE**

AVAILABLE-től függően. Egy katoná egy helyet foglal el. A listán a színek is jelölésről bírnak: a fehér, hogy ezen a gépen szolgál, a lila, hogy más gépen, a kék pedig azt, hogy szabad. Az **EQUIPMENT** már nagyobb jelentőségű. Baloldalt a raktárakban szabadon álló fogvotek és HWP-k állnak, a jobboldalon pedig amik a gépen vannak, tehát amit a katonát megkapnak, ha landolnak. Itt lehet a HWP-ket is bepokolni, csak tartsuk szem előtt, hogy mindagyk hajónál meg van adva a maximum elcopolható HWP, és azon kívül minden HWP négy helyet foglal el. A **LIGHTNING** csapat szállító hajó pl. egy tankot sem vihet. Mindig nagyon ügyeljünk arra, hogy elegendő munició legyen legalább egy újratöltéshez. Az **ARMOUR** többször lehet feladni a katonákra a megtelelő póncólt (ha van).

#### BUILD FACILITIES

Kapunk egy hosszú listát az építhető blokkokról, majd egyet kiválasztva el kell helyezni. Eközben azt is megtudhatjuk, hogy mennyi pénzbe és mennyi időbe kerül a megépítésük és mennyibe a fenntartásuk. A számokkal jelzett épületek a bal mezőben mindig még nem kész blokkokat jelentenek, a szám pedig a megépítéshez még hiátalevő idő.

#### RESEARCH

Ez a kutatás. Elég fontos szerepe lesz a játékokban, kb. mint a többi hasonló játékban. A szabad kutató mellett az összes kutató, alatta pedig a szabad laborhely található. Kilija az éppen kutatás alatt álló témákat, mellettük a részant tudósokat, s legutoljára a kutatás előrehaladásának állapotát. Az **UNKNOWN** elég hamar átválthat **POOR**-ra, és ha már mindjárt kész, az **EXCELLENT**-tel jelzi. Ha itt egy folyamatosan lévő kutatásra ráclickelünk, olvashatunk vagy hozzárendelhetünk még tudósokat. Ugyanezt a menüt kapjuk, ha új kutatást akarunk kezdeni, és ennek érdekében a **NEW PROJECT**-re clickelünk.

#### MANUFACTURE

Mérnökelnk segítségével nekünk kell megtermelnünk az újonnan lottalált eszközöket, ugyanis ezek nem kaphatók. Itt a kutatók helyett a szabad és összes mérnököket jelzi, sőt, pluszban a jelenlegi pénzünket. Alatta az éppen gyártás alatt lévő eszközök neve, már megteremtett mennyisége, összesen megtermelendő mennyisége, megteremtett egységankénti költsége és még hátralévő termelési időjét jelzi, nap—órában. **NEW PRODUCTION** esetén azt is megtudhatjuk, hogy egy eszköz elkészítéséhez hány mérnöki óra lesz szükség. Egy mérnöki óra az a munka, amit egy mérnök, egy óra alatt tud csinálni, mértékegysége a **CoV**. Természetesen egy **CoV**-ba csak a termelési értéknek számító tavékanységet számoljuk. Mellesleg tudja valaki, hogy minek ugyanannyi mérnök a legyártáshoz, ha márt előzőleg termelték ilyeneket? A loláldozott termelési helyeknél a termelendő eszközök által igényelt terület levonandó.



#### TRANSFER

Másik bázisainkra innen küldhetünk at anyagokat, feltéve, hogy ott van elég rak-tárhely. Időbe és pénzbe kerül a szállítás.

#### PURCHASE—RECRUIT

Főleg eleinte szükségünk lehet olyan dolgokra, amiket a Földön is előállítanak, pl. pisztolyok, puskák, galambok. Itt rendelhetjük meg **INTERCEPTOR** és **SKYRANGER** gépeket kibérlését is, de amire később is szükségünk lesz: Innen fogadhatunk fel tudósokat, mérnököket, katonákat. Míg a megrendelt áru beérkezik, arra is kell egy kicsit várni.

#### SELL—SACK

Fő bevételi forrásunk, itt adhatjuk el a felesleges zsákmányt, vagy általunk termelt árukat, feltéve, hogy a raktárunkban vannak. Itt kapunk lehetőséget arra is, hogy szépen kirúgjuk egy-két alkalmzettunkat, amiért persze pénzt nem kapunk. A többivel ellentétben a pénzt azonnal megkapjuk, a tárgyak—emberiek meg azonnal eltűnnek.

Ennyit a **BASE** menüről, nézzük a **GRAPH**-ot.

#### GRAPH MENÜ

Sok unalmas grafikon tanulmányozásával hízhat szívárványhártyánk, bár néhány hasznos dolgot is innen nézhetünk meg. Az első két ikonnal az utók területi és erőszámkénti tevékenységük alakulását követhetjük nyomon, utána ugyanez csak az **Xcom**-mal, majd a bővítéleink megosztását és végül az üzleti helyzetünket vizsgálhatjuk. A **SCORE** a pontszám, mínusz is lehet.

**UFOPAEIOA**: Alatta sok érdekes ábra és szöveg bukkan lol, feltéve, hogy már aleget játszottunk a programmal és tudósaink eleget kutakodtak. Az **OPTIONS**-ben lehet menteni, tölteni és új gamét kezdeni.

**FUNDINGS**: Ugyanezt a menüt hozza elő, amit minden hó végén megkapunk. Itt tudhatjuk meg, hogy összeságóban és külön-külön melyik ország mennyibe van megelégedve munkánkkal. Ha nagyon ügyesek voltunk, egy **KEEP UP THE GOOD WORK!** tudatja ezt velünk, ha kevésbé, akkor sima **SATISFIED**. Baj van, ha már **DISSATISFIED**, pláne, ha **RISK TERMINATION OF PROJECT**. Ekkor már nagyon ki kell tennünk magunkért a következő hónapban, különben gémei. Az utóbbi hanyagságunk és ügyetlenségünk is kiválthatja, sőt, ha pénzünk 2.000.000 alá csökken mínuszban, tehát ennyi adósságunk van, akkor is felszólítanak minket, hogy jobb lenne tényleg az anyagiakat, mert ekkor adósságot nem szívesen vállalnak. Az országok egyéni véleményét is hasonló szavak jellemzik, ha valaki **HAPPY**, akkor megneveha bevételünket, ha **UNHAPPY**, csökkentette, és a legrosszabb, ha az egész-ből kiszállt.

Legalul, a dátum és idő alatt a Földet jelölő gömböt forgathatjuk, zoomelhatjuk. A játékban egyébként mindig telik az idő ha a főképernyőn vagyunk. Sok menüpontban előjön **=5 SEC**-cel végződő választási lehetőség, ekkor az időt automatikusan átváltja min. gyorsaságra, az 5 másodpercesre.

Olyan esetekben, ha repütünk eleri a repülő utót, légicsatára lesz lehetőségünk, ha pedig bázisokat, landolt vagy lezuhant utókat, és vannak katonák a gépen, löldi csatára.



A légicsata a következő módon folyik to:

Beloldelt e csatái és Infók, jobboldalt támadási parancsok. A jobb felső parancs **STAND OFF**, azaz amikor csak követi az utót, ilyen esetben be lehet kapcsolni a **MINIMIZE** módot, amikor is a főképernyő bel felső sarkában megjelenik gépünk és száma, ahonnan bármikor elő tudjuk ugrosztani, ha úgy döntünk, hogy most pedig belölünk a kutyá marslakóba. Máram támadási mód van, a **CAUTIOUS**, **STANDARD** és **AGGRESSIVE**. Az e sebesség változik, amivel megközelítjük a hejót, és amilyen gyakran lövünk az ellenfélre. **AGGRESSIVE** esetében teljes gőzzel, sípelve és vérben foigó szélvédővel rontunk neki a legnagyobbnak is, és amint újratöltődik egy fegyver, azonnal elpuffantjuk. **DISENGAGING**-gel megpróbálunk a lehető leggyorsabban elszakadni a nemkívánatos ellenfelektől, alatta pedig a repülő csészélekk távlati képében gyönyörködhetünk. Ezek mellett a ml gépünk képe, és sőtülésének mértéke (mindig először az eira sárú meg, és így megy egészen a hajtóművig). A jobb íész bal sarkában pedig a két hejő távolsága. A jobbik oldalon a legfontosabb az a két csik, ami fegyvereink hatótávolságát mutatja. Még egy utolsó megjegyzés e tégl-esatákhoz, pontosabban a hajók elindításához: a program sajnos nem veszi figyelembe a gép elindításakor az útícétt, így a kicst korábban elindított gyors gépünk előszót megkerüli e Földet, és utána száll csak rá a szomszéd házra indított utóra. Csata közben és végén legalul szöveggel is egy keveset, ha **UFO IS DISENGAGING**, kapcsoljunk agresszív támadásra (foktáve, hogy már nem abban vagyunk) vagy **STANDOFF—MINIMIZE**-ra. Az **UFO RETURNS FIRE** felirat értelmének kitelölése azért sem nehéz, mert ilyenkor elkezd pilosodni a hajónk ábrája. Ha **UFO CRASH LANDS**, mehetünk csapatokkal hullákat és még élő uteneutákat bányászni, ha **UFO IS DESTROYED**, akkor a füstön kívül nem sok minden maradt belőle.



Nézzük a földi hatcokat!

Legelőször is normálisan el kell rendezni a katonák közt a felszerelést, mert ezt leggyakrabban nem túl jól teszi meg e gép. Itt ajánlott betölteni a **BLASTER LAUNCHER**-eket, mert a többi esetében automatikusan magteszi ezt helyatunk az ebakusz. Később ugyanezt a képet e tárgylistánál lehet előhívni, de nem lenne jobb, ha most részleteznénk?  
A fickók képét befolyásolja a lejük lévő páncél is. Nem kell megijedni, a **POWER SUIT** ugyanúgy néz ki, mint a **FLYING**, csak éppen nem tudunk vele repülni. Amint látható kilő helyre feli cucc, de azért legyünk óvatosak, és csak a legszükségesebbekkel szereljük fel embereinket, különben kevesebb lesz a TU-juk (**MI** ez, **MALEV** szlogen? — CoVboy). Egyébként itt nyugodtan hagyhatunk a **GROUND**-on leggyereket, mert ami a hajóban maradt, azt nem kell a küldetés befejezése előtt összeszedni. Ha néhány fegyverhez nincs már lőszer, azokat automatikusan e **GROUND**-ra teszi. A puská és belőle kilőle mutató téglalap a tegyeibe való lőszer kivételét je-

lenti, feltéve, hogy mindkét keze szabad a figurának. Egyikbe kerül a fegyver, másikba a lőszer. A fegyverben lévő lőszer akkor lő ki, ha kezünkbe (nyílja) vesszük, a jobboldalon. Ha nem it ki semmit, elloogyott belőle e lőszer. Lőszer esetében nem kell megijedni, ez municiómentes; e különböző vetők (rakéta-, fűzlóbomba-, kábitóbomba-) esetében pedig csakazértis kili egy nullát. Minden oszkozt használat előlábát kézbe kell venni, és orro figyeljünk, mert értékes időbe telik. Ha készen vagyunk, kattantsunk egy emberesat az OK fejlratra. Nagyon éndokes a megjelenő alsó sor. A két oldalán a két kézben lévő legyvetek vannak (nincs olyan, hogy kétkezes fegyver, tehát mindegyikbe tehetünk valamit, csak éppen a sulya fog zavevni), azokta clickelva e fegyvert sűthetjük ol, vagy ha más ven ott, akkor azt a tárgyat használhatjuk:

...**SHOT**: Van **AIMED**, **SNAP** és **AUTO**. Az **AIMED** segítségével több idő elatt jobban célzunk, egy lővéssnylt, a **SNAP**-el egy gyors lövést, az **AUTO**-vel meg három gyors lövést edunk le, kevesebb telálati esélytel. Azt, hogy melyik fegyvert és mire éndemes hesználni, majd a tárgyak részletesebb vizsgálatánál elmondunk. **HWP**-nél szinte sose hesználunk **AIMED**-et, mert azért e plusz kilenc telálati százaléért az e 30 TU túl sok. Az **AUTO**-t is csak nagyon közel ellenfélnél próbáljuk, mert telálati esélye elég gyors.

**LAUNCH MISSILE**: Rakéta- és atombombavetők esetében csak ezt lehet választani. Velőlábban egy **AIMED SHOT**, csak arra van lehetőség.

**PRIME GRENADE**: Időigényes gránát-kibiztosítás. Huszonhárom körig előte beállíthatjuk a robbanását. Csak ezután dobhatjuk el.

**USE**...: Az adott eszközt hesználat. Ez lehet **MEOL-KIT**, **SCANNER**, **MIND PROBE**.

**PANIC UNIT** és **MIND CONTROL**: **PSI-AMP** esetében a választható pszionikus támadási módok.

**THROW**: A kezünkben lévő eszköz elhajlása. Gránátok esetében is ezzel indítjuk ol öket gyilkos pályájukon, és a visszaszámolás (he van) is csak attól kezdődik, hogy földet ért.

A kettő közötti 18 lkon jalantése a következő:

**Zöld mezőben nyil**: A figura addig léphet, amíg van TU-ja, semmit nem akarunk vele kezdeni, azaz nem fog örködni és arrejáro utoneutákra lövöldözni.

**Piros mezőben lévő figura, egy golyó közel**: Annyl időt automatice lefoglat, hogy még tudjunk egyet fóni. Ha nem is ebben a körben, de e körök között **SNAP SHOT** stílusban eleroszt egyet, feltéve, hogy szükség lesz rá.

**Piros mezőben figura távoll golyó**: Mint feljebb, csak **AIMED SHOT**.

**Piros mezőben figura, három golyó**: Mint feljebb, csak **AUTO SHOT**.

**Figura felte**: Ha tudunk repülni (**FLYING SUIT**) vagy lifton áttunk, ennek segítségével mehetünk lot—le azzal e figurával.

**Lóra felte**: A nézet szintjét változtatjuk. Ha egy ellenfél—emberünk más szinten van, nem láthatjuk és lőhetjük, ha csak nem vátjuk e nézet szintjét.

**Rácsozott négyzet**, Térkép. Új kép ugilk elő. Itt is kell nézet szintet váltogetni, és itt is a lérlákkal lehet. A sárga foltok a ml embereinket jelzik, a neiancsosabb sárgák szintön, csak ezek e tonkjalukat, a kékebbek pedig az ellenfeleket, feltéve, hogy ugyanezen e nézeti szinten vagyunk. A fekető és olíg látszódo helyszíneket kevésbé ismerjük még, nem nagyon mászott arafelő embereink—tankunk. A jobboldalon a nézeti szintet írja ki.

**Figura—térdefigura**: Bizonyos idő iálal-dozésával megnövelhetjük lövési, és csökkenthetjük eltelálási esélyünket azzal a figurával.

**Sima álló figura**: Tárgylisto, lásd e földi csatáresz megközdése.

**Figura nagy nyil között**: A jelenteg kiválasztott fickónak középro teszt.

**Figura, nyilfel, figura**: Váltunk másik emberünkre, általában a legközelebbli.

**Figura, teljes nyil, figura**: Ezzel is váltunk, de hodd emilítsük meg mégegyszer, omít már leltünk, hogy ezután orre e fickóia nem fog már váttani, ha csak nem jelöljük ki a nagyképernyőn.

**Sík jelzése, melletto szám**: Ha kettos, akkor mindent úgy fogunk látni, mintha 3 szinten lennénk, azaz mindennek ven to-toje! Ekkor hlába váltogetünk a nézeti szintváltások között, nem éiünk vele semmit. Az egyes szám a normális állapotot jelzi.

**Kérdőjel, Opciók**. A scrollok sebességét és módját (**TRIGGER**: le kell nyomni egét gombját a scrollozáshoz, **AUTO**: nem), a mozgások és lövések sebességét állítgathatjuk, valamint itt menthetjük ki ez állást. Enélkül az állásmentés lehetőség nélkül messze nohezebb lenne e program, de szerencsére most jó kedve volt a programtervező bécaiknak. A 6 e leggyorsabb, de scrol esetén ez a finomság is ront.

**Áthúzott karkika**: Két vége, jöljenek a gonoszok (Hívtatok? — CoVboy). He már nincs több, akkor is ezt kell lenyomni, és így vége e csatának.

**Repülőbe mutató nyil**: **ABORT MISSION**, küldetés vége. He az ún. **EXIT AREA**-kon belül nincs egy emberünk sem, akkor e gépen kívül minden odeveszett, mejdnom ugyanaz, mintha megölőnének az ufoneuták. Ezek az **EXIT AREA**-k s saját szállítógépeink, a bázisokon pedig a zöld mezők (kivéve a saját bázisaikon, ahol ilyen nincs). Ha mindenkit meg tudtunk menteni, akkor csak idő e esetleg lősezipazailásnak volt az egész. Olyan is lesz, hogy a csapatunknak meg kell keresnie a zöld mezős **EXIT AREA**-t, és úgy fog folytatódni a küldetés.

A nagyobbik képernyőn aktív emberünket egy lelőrlől lefelé mutató sárga nyil jelzi. Ha onnan elmozdítjuk az egetet, egy piros, kitételten hasáb jelenik meg. Ha most ballal kattantunk, az emberke elindulna arafelő, és amíg van szabad TU-je, bendukol. Jobb gomb lenyomása esetén arafelő fordul, ha ven még rá idője, lefelé—lefelé nem kell foigolódni. A piros hasáb alatt esetleg megjelenő két szeggettől azt mutatja, hogy amerre mutatunk, alatta nincs szilárd felület, valamint nem a nulladik szinten ven. Ha másik szintre akarjuk, hogy átmenjen a liguie, mint most van (pl. lépcső vagy repülünk), előtte e lérlákkal váttani kell. Ha ez a hasáb sárgán villog, ellenfélre, saját emberre vagy civilre mutatunk, tehát célezható pontra. Ha saját emberünk, akkor bel gombot nyomva át is vált rá, a többi esetben csak elindul arafelő az éppen aktív teg. Ez e hasáb még célzások esetén is változik, pl. **MIND PROBE** és pszionikánál egy tipikus földönkívüti toj dlsziti viltego tüllekkel, célzás esetén egy sárga—piros cétkeieszt (sárga ha élő célpontia mutatunk). A pilos mezők mái emilítettük, hogy liftek, pontosabban antigrav-mezők. Ahol ezek e mezők függőlegesen csikozva vannak, ott lehet felfelé menni.

Megosztanánk ez egyes TU költségeket a mozgás és tárgylistabeli rokodás esetén. A tárgylistas pakolásnál csak kábére adjuk az értékeket, hogy mindonkl tudjon viszonytani, mert pl. nem ugyanennyi a TU-szükséglet ha kézből velle, mintha vállról kézio tennénk valamit. Minden aia vonatkozik, amikor kézből tesztünk valamit volahova: lábra 6, másik kézbe 4, övbe 4, löd-

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

Mögé magyarázni szeretnénk valamit a kutatásokról és a megtalálható felszerelési tárgyakról:

A fegyverekről egy kis hatékonysági útmutatót csináltunk. Céltölt lövések esetében a legpontosabb, sebész és sebességi is belőszámitva legjobb a **HEAVY PLASMA**, utána a **LASER RIFLE**, majd a **ROCKET LAUNCHER**. Gyorsaság szempontjából a pálmát ugyan a sima pisztoly viszi (18%), ám ha megfelelő sebességet is kívánunk mellé, és a gyorsaság is fontosabb, a **PLASMA RIFLE** a nyerő, nem sokkal utána a **HEAVY PLASMA** (szóval ez elég hasznos), de a lézerpuska, lézerpisztoly és a nehézsúlyú sem nyúl.

Erdekes gyilkolási eszköz a **BLASTER LAUNCHER** is, ami negyedjatközményről robbanásán kívül még programozható hajtómozgással is rendelkezik, akár 9 iránypont befogadására is képes, szintek között mozoghat, sarkon betorol, stb. Igazán csodálatos, és ezt csak az érezheti át, aki már látta, hogyan nyafognak a kis göres ufoneuták az atomrobbanás következtében. Az irányítási lehetőség mag rengeteg időt spórolhat. Ugyanígy természetesen az ebből készített HWP is rendelkezik ezekkel a jó tulajdonságokkal. Hátrányuk esetleg az lehet, hogy a lövésenként után kell tölteni, és természetesen ugyanúgy a saját ambe-reinkre is veszélyes. Ha annyi **WAYPOINT** elég, és indítani kellene a rakétát, kattintsunk a jobb felső sarokba, ha meg egy **WAYPOINT**-ot ki kellene törölni, jobb gombbal kattintsunk az unszimpatikus számzóított célkeresztre.

Személyes embereknek feltűnhet, hogy többtöle lövész való a **HEAVY CANNON**-ba és az **AUTO CANNON**-ba. Az **ARMOUR PIERCING** — AP, azaz páncéltörő lövedékek nem robbannak túl nagyot, de ez a legolcsóbb. A játéknak még a normál pisztolyt is ilyenekkel töltik, ami azért eléggé furcsa. A **HIGHLY EXPLOSIVE** — HE a robbanótöltet, az **INCENDIERY** meg a kisebb robbanás után tüzet is csíhol. Rakétavetőkhöz is van egy ilyen töltet, a másik kettő, normálisan robbanó csak robbanóerejében különbözik egymástól. Plazma- és atomfegyverekbe csak egyféle töltet tehető.

A **MEDI-KIT**-nek háromféle működési módja van. Használatához egy egészséges karakterrel oda kell fordulni a beteg-szerű taghoz, ha előjutt, akkor töltélni, és **USE MEDI-KIT**. Megjelenik egy ember, mellette három gomb. Az ember pirosan villogó sárga halálos sábet kapott, legelőször ezt jelöljük ki (tehát ha a törzse piros, akkor arra click), majd **HEALING**. Egy használatról egy sebet gyógyít, max 10 használatra van lehetőség egy medi-kittel. A **STIMULANT** az energiát viszi tel maxra, illetve elkábult embereket visszahoz. A **PAIN KILLER** a morált teszi vissza annyival, amennyi hiányzik a **HEALTH**-ból.

Egy **PSI-AMP**-ra és pszionikusan képzett karakterre lesz csak szükségünk pszionikus támadásokhoz. A két mód közül a **PANIC UNIT** az ellenfél morálját csökkenti, a **MIND CONTROL** pedig átveszi az irányítást a figura felett, csak hogy ez nekünk még nem nagyon volt sikeres. No feleldjük, ugyanezt az ellenfél is művelheti és műveli is velünk.

A **MIND PROBE** segítségével teljes listát kaphatunk ellentelünk tulajdonságairól, a **SCANNER** segítségével pedig egy közeli, de sötétben —takarásban mozgó ellenfelet mutat meg. Az utóbbi eszköznek hasznát még sosem vettük, mert elég rövid hatótávú.

A repulók és űrhajók fegyverének kiválasztása nagyobb gondot okozhat. A két rakétát-talje ugyan elavult, eltűnt azért mégse es-suk el őket. A **STINGRAY** hatótávja kicsit hosszabb ugyan, mint a lézéré, de a jóval lassabb és pontatlanabb is. Az **AVALANCHE** (aminek, mivel rakéta és nem radar, semmi kéze nincs a **TARGET LOST**-ház) ennél pontosabb, és nagyon jó haszú távra, mégis lassúsága miatt csak esetleg lézér mellé ajánljuk távolsági fog-vernak. A **CANNON** szükséges a lézér kila-lásáig, de túl sokat ne várjunk tőle, és amint lehet, cseréljük le legalább meleg-gabb sugarakra. A **PLASMA BEAM** talán a legvégéig használatban maradhat, hiszen ha egy kicsit lassú is, de erős, pontos és szop messzire elvisz. Ha kettő van belőle társzerele, a legtöbb űrhajóval át tudunk banni, feltéve, hogy **AVENGER**-ben ülünk éppen. A **FUSION BALL**-t maximum egy tegeverhelyre tegyük, mert annyira lassú, hogy két lövés közt már régen lőtávon be-ülre ért az ellentel. Előnye, hogy általában két **FUSION BALL**-t a legarósabb űrhajó is előbb-utóbb kipusztul.

Űrhajók témájában egyáltalán nem ajánljuk az **AVENGER**-en kívül más gép építését, mert ugyan jóval gyorsabbak, mint az **INTERCEPTOR** és **SKYRANGER**, de ezekbe meglepően kevés üzemanyag fér, a **LIGHTNING** meg HWP-ke nem is tud azá-lítani (viszont egy fegyverhelye van, ellen-tében a **SKYRANGER**-rel). **AVENGER RULES!**

Ha az alsó utónkal beszereltük, egy jópár hónapra elegendő kutatási anyaghoz is hozzájutunk, minden valószínűség szerint többek között a plazmafegyverekéhez is. A pisztoly kifejlesztése időpocsékolás. Ha elég nagy hajókat elfoglalunk, hamarosan újabb titkokra is fény derül: utókaák egy ún. **ELIRIUM-115**-ös anyagot használnak a gravitációs hullámok formálásához. Sajnos, ezt az anyagot csak tőlük szerezhettük be, mert ebben a naprendszerben nem találha-tó. Háromfajta űrhajóegység összaszedése után (**UFO CONSTRUCTION**, **POWER SOURCE**, **NAVIGATION**) már mi is kifej-lezhetünk különböző ufótorma hajókat, ám azakat a legjobb papíron hagyni, és minden erőnket az ún. **ULTIMATE CRAFT**, az **AVENGER** kifejlesztésére fordítani. Ezekkel már érdemes felváltani az **INTER-CEPTOR**-okat és a **SKYRANGER**-eket. A **GRAV SHIELD**-eket so hagyjuk sakat állni. Fontos hamar elkészíteni pár **SMALL LAUNCHER**-t és **STUN BOMB**-ot is, mert előbb-utóbb élvá is el kell pár lényt fog-nunk, amit rejtőntően megkönythet úgy ilyen kis műtűr. Idegen ötvözetet (**ALIEN ALLOY**) gyártunk előzet, de csak annyit, amennyit a közeljövőben tal is használunk, ne foglalja teljesen a raktárakban a hely-et a patkányok etől. Hajóinkat amint lehet szereljük fel annyi plazmavetővel, amennyi-vel csak lehet, mert elég hosszú hatótávól-sága mellett nem kell újratölteni. A HWP-k teren is nagy áttörést jelenthet a plazma, csak hogy elég sok eliriumra lesz szükség-ünk, ugyanis ezek a 255 lövetnyi plazma mellett nagyon azápen tudnak lebogni is. A páncélok közül a **PERSONAL ARMOUR** megáptításához ugyan csak **ALIEN ALLOY** kell, de ha valaki tohell, **FLYING SUIT**-ot használjon csak, egyszerűen azért, mert ez a best. A plazmánál már csak egy fegyver jobb, de az mindössze a védelmekben és a robbanószerekben hoz nagy áttörést, a so-kat emlegetett tüzlős robbanás. A pszionika kifejlesztéséhez előbb élvá el kell tenni egy **ETHEREAL** fajtájú idegent, és utána meg-feladó számú **PSI LAB**-ot kell építeni, ahol kiképzik majd a lelkes katonákat. Minél több hónapig hagyunk egy katonát kiké-pzés alatt, annál magasabbra ugrik a **PSI SKILL**-je. A **HYPER-WAVE DECOER** megáptításához pedig egy élő valamilyen fajú ufoneuta navigátorra lesz szükségünk.

Nam lehet nem ászrevenni, hogy a szet-pantott földánkivüliakat is magunkkal visszük a sikeres küldetésahról, és őket is tanulmányozhatjuk. Ha halottak, csak bon-colhatunk (**AUTOPSY**), ha élők, akkor egész sor érdekesebb infót tudhatunk meg. A következő tájékkal találkozhattunk (leki részletesebb leírást akar róluk, az kutassa ki), a leírásuk után pedig pár példának a tulajdonságaival (természetesen ezek csak közelítő adatok, de arra nagyon jók, hogy pontosabb képet kapjunk róluk):

**SECTOID**: Kicsi, klasszikus nagyszemű ufoneuta kinézet. Elég gyenge harcos, de pszije veszélyes is lehet (ha van, mert nam minden példány rendelkezik ilyen-nel).

**CYBEROISK**: Ez csak egy robot, ami tud lebogni és plazmával lövöldözni. Kisebb robbantásokkal kibír.

**FLOATER**: Az előzőnél erősebb, leggyak-rabban terrorküldetésekben található ide-gen. Tud repülni, ezért valamennyivel veszélyesebb, de mivel nincsen páncél-je, nem túlságosan nagy gond. Katonái: TU 50, EN 80, H 35, Br 80, Rea 50, FA 25, TA 58, STR 40.

**REAPER**: Általában **FLOATER**-ekkel van. Nagy darab, de csak harapni tud, azt vi-szont nagyon. Érzékeny a tűzra, így az **INCENDIERY** fegyverekre is. TU 62, E 90, Br 90, Rea 64, FA 0, TA 0, STR 90.

**CELATID**: Csak köphödni tud, sevat. Klassz hangokat ad, miközben kipukkad. Repülni tud. Elég egyszerűen rátárol a búdás emberakra.

**SILACOIO**: Magától görgő sziklateleség. Csak közvetlenül veszélyes, nagy melet-gat tud generálni. Tűz és llyesmik szinte egyáltalán nem ártanak nekik.

**CHRYSSALID**: Durva egy lány. A togói mondjuk elég jól néznek ki, de a logna-gyobb baj való az, hogy nem azokat használja: hanem inkább beletolja a tojás-sát az áldozatába, aki ettől zombivá val-tozik, de csak addig, amíg az új **CHRYSSALID** nem kel ki belőle. Sajnos nagyon gyors és ügyes. Robbanásra é-rzőkeny. TU 110, EN 140, H 96, Br 100, Rea 70, STR 110.

**MUTON**: Az **ETHEREAL**-lélék kreálmánya. Harca feremtett humanoid fajta, páncélo-zott borral, és a páncéltörő lövedékek nam is nagyon mennek át rajta. Erős is, ügyes is. Az intróban is ezek ugrálnak. Mórnoeiknál előfordulhat a **BLASTER LAUNCHER**. Katona: E 90, H 85, Br 80, FA 15, TA 35, STR 70. Mórnoe (különb-ségek): Rea 60, FA 27, TA 62.

**SNAKEMAN**: Veszélyesek, mert jó vastag a boruk és erősek. A tüzet jól állják. Katona tulajdonságai: TU 40, E 80, H 45, Br 80, Rea 45, FA 29, TA 65, STR 47.

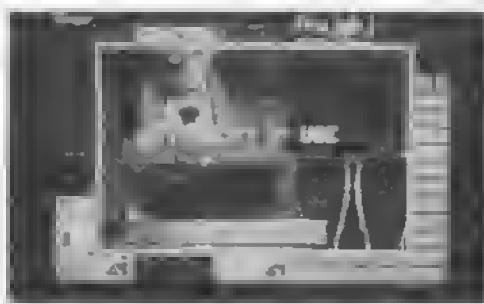
**SECTOPOD**: Az **ETHEREAL**-ok robotkroál-mánya. A plazmát meglepően jól visalik, a lézereket már kevésbe. Nagy, veszély-es dögök, nagy, veszélyes plazmalegy-varral.

**ETHEREAL**. Fizikailag sem gyurma, ám egyt képességeit jóvaltábtól kifejezetten életveszélyesek is lehetnek. Messze jobb pszionisták, mint a **SECTOID**-ok. Egy katonái: TU 68, EN 96, H 55, Br 80, Re 75, FA: 37, TA 80, STR 48, PSI STR 50, PSI SKILL 40.



Úgyo a játék célja az, hogy megszüntessük az idegének invázióját. Ehhez az első tippel akkor kapjuk, amikor az első idegnek átve oltogjuk, és kikutatjuk. További linókat egy vezetőtől (LEADER) kaphatunk. Ilyen vezetőket viszont csak nagy, háromszintes csalahajóton lakhatnak. Ez is átve kell. Természetesen a legfelső színi közepén bujkálnak. Kiderül, hogy valahol a Merson kell keresnünk, csakhogy a pontosabb hely megismerése érdekében egy parancsnok (COMMANDER) kell. Ilyenek pedig mind-össze a bázisaikon vannak. Figyelem! Nem minden bázison van parancsnok, mert nekünk pl. MUTON-éknál egy darab sem volt, de pl. a SNAKEMAN-éknál igen. Ha megvan ez is, kis idő és kutatás alatto után mindössze annyit kell tennünk, hogy el kell indítani egy AVENGER-t a birtokunkban lévő legpusztítóbb fegyverekkel és katonákkal felszerelve, majd irány CYNODIA! Ezután bármikor elindítunk egy AVENGER-t, a cél kijelölésénél megjelenő CANCEL mellé egy CYNODIA is kerül. Ha beleegye-zünk, már el is indítottuk a végső, döntő csatát. Ha itt meghalunk, velünk pusztul a Föld is, de ha nem...

Először a bázis bejáratát kell megkeresni, amit zöld kockák mutatnak. Ezek a kockák az egyik piramis aljában helyezkednek el, nekünk a játéklemezről alján volt. SECTOID-ok és CYBERDISK-ek állhajtá- utunkal.



Odalent egy szakott mérleű bázis, ahol meg kell keresni egy nagy agyat, aki az egész naprendszerben az idegének faját (ETHEREAL SECTOID mint főnökök) irányítja. A végkifejlet akkor következik, ha mindenkit elpusztítunk abban a toromban, ahol ez a dolog van. Munkánkban változo- los figurák akarnak megakadályozni, SECTOPOD, SILACOID és CELATID, CHRYSSALID és ETHEREAL laktákból. Fi- gyelembe ajánljuk a BLASTER LAUNCHER-t, és célzaskor figyeljünk arra, hogy ha lehal, kerüljön a robbantás terü- lén belülie legalább egy kócs, hatszög alakú szekrény vagy mino, mert az lo- vább robban, és robbantja le a melléte lé- vő szekrényt, ami szintén nem rest pukkanl egyet stb. Sok időt lekeráthallunk meg, ha először kimerítjük, felderítjük, és utána mondjuk lel mérföld távblól nekilindtunk egy bómbat.

Ezzel a játékkal meg is nyertük, és jutalom- ból a felrást is befejezzük, pár sor olteto után.

Ha elvesztjük a játékol, többek között a gép azt is kiírja, hogy kutatáselnk elveszték az emberiség számára. Belagondoltunk, hogy mit is nyert rajtunk az emberiség 1 év alatt (pontosabban 14 hónap alatt, mert onnyi játéklő alatt ladtuk bőlejezni a stuff). Pszionikától elkezdve az antigravitáció, használható lézer, úrulazás, életmozési gondok megoldása (ALIEN FOOD), gonso- bészlet, lúzió, és ami a legfontosabb, soha idáig nem látott pusztító legyverek jelzik az Xcom nevé. Mellesleg egy galaktikus biro- dalom hódítását vorte vlasza az a pár em- ber. Nyugtalanítással próbálkoztak még a sztori írói, miszerint az idegének még biz- los visszaeönnnek, de valahogy nem keltett lül nagy riadalmat a körünkben, mert most, az előző invázióval allantétben, technikai szintünk nagylárból megogyozik. Fottovo, hogy nem valami új, minden eddiginál ve- szélyesebb klónfaj, vagy neadisten maga e hatalmas és rojléyes, háttóiben maradó irányító faj dönt úgy, hogy a Föld megérett az aratásra. Ez mindenképpen egy lohtat- lási jelenteno, és ha az ember is kijuthatna az úrbe, akkor a CIVILIZATION—MASTER OF ORION venallal párhuzamosan luthatna az Xcom project is! Félreértések elkerüléss végett a CIVILIZATION 2. még nem jelenl meg!

• HÁPI



# Fantasy rout

Mellbevágóan árlmelt mintegy 2 hettal az- előtt az a döntés, hogy a szerkesztőség azonnall hatállyal likvidálja a Fantasy rova- tot. Félreértés ne ossék, most nem a döntés ellen kívánok interpellálni, hiszen az olva- sók döntését tiszteletben kell tarteni. In- kább az eljárás nem volt etikus. Hogy lehal olvágni valamit úgy, hogy nincs befejezése, csak fogunk egy oltót aztán nyissz! Valgys most nem arról van szó, hogy mégis lohtat- tódik a rovat, hanem megpróbáljuk gyorsí- lott menetben lezárni azt, amit elkezdünk, gondolom ez így van rendjén, a végül min- denki megnyugszik...

Lássuk csak hol is lertottunk:

## Vándor (RANGER)

Legfontosabb tulajdonságuk talán a Böl- csasságuk, utána az Erejük és az ügyo- ségük. Csak Jó lehet és ember, tünde vagy fél-tünde. Utóbbiak lóként azért is, mert a kószak a természetben élnek. Speciális tulajdonságuk a lopakodás és rejtőzködés (árnyákban). Van nyomolva- sító képessége is. A 2. szinttől kezdve el- lentelrel válasszhat magának, akira attól kezdve nagyobb esélyekkel lomadhal és ha az várrallanul felbukkanno, nem lepó- dik meg (annyira). A 8. szinttől kezdve pedig papl varázslatokat tanulhat, a nö- vényei és állati szférából és a 10. szinten dobókocka által meghatározott jellegű ill. fajtájú klóroók csatlakozhatnak hozzá. Egy nem fantasy olattal találkozoa annak dobni kell, ha olvaszi, akkor egy fokkal jobbalisabb lesz a vándorhoz (vérszomjas- ellenséges makacs - normal - barátsá- gos - húságos).

## Varázsló (WIZARD)

Egész életüket a mágiaira leszik lel (ekkor ez boszorkány — CoVboy) és mivel harcban is ezt használják, legyve- res támadásokban gyengék. Az embeil vagy emberazerü varázslók, mágusok stb. tasi eroje gyonge (—van, főleg e sötét oldalon állók között, hogy tes- tüket átadják a tudományukért, állen- dően betegok, sőt van amikor szinte félhelottok...), de általánoson relatív gyengébbek. A varázstudók arra vannak kényszerítve, hogy állandóan tanuljanak, ugyanis ha egyszer almondtak egy ígét, akkor azt elteleftik, azért újra kell memo- rizálnuk, ezt 10 perc/varázslat szintje idő alatt tudnak memorizálni. Szintjüknek megfelelően tudják az egyre erősebb ha- lású varázslatokat. Legfontosabb tulaj- donságuk az Intelligenciájuk. A 9. szint- től készíthetnek saját maguk új varázslár- gyakat, de akár egészen újszerű varáz- slatokat is. Másnak a könyvből másolhat a sajátjába (—pl. ha éppen lonyomott egy másik varázstudót...), csakhogy nem lehetetlenül érti meg (—errá figyelni és dobni kell!), és megértés után is ko- mény kb. egy napi munka. Egyábként könyvébe annyit másolhat, amennyi be- lőlér. (—egy varázslat 1 lap/azni hely, egy általános utozó könyv pedig max. 50 lapos...) Nem használhat semmilyen vértetőt és pajzsot (—halyonként csak bórpancélót visalhet) és csak azok a legyverek lehalnak; lóroók, dart-ok (dobe- nyil) (—erról csak egy elég régi omlák jut eszembe, amikor la, elmentünk a GETTO-val „darta-olni” pár arccal... ehhez námlnemű alkohol is járult. A

vágán már lizta „ogymears- célhóvódo” lott e dologból), kes, ből és paritya.

## Mágus (MAGE)

Fel lehal fogni egy „válozatnak” is; min- 9-es intelligenciájú ember, lünde, létün- de és minden más bosorolású lehal, akármilyen iskolából tanulhat varázslato- kol.

## Speciolista (SPECIALIST)

Specialista az a varázsló, aki egész életét egy iskolának szenteli (—ezt hiszem, ak- kor én is egyfejto „spaciolista” vagyok. Egész életemet ennek a \*\*\* aulinok szentetem... csak az e baj, hogy nem csak agynok, hanem már e sokadik- nak). Természetesen EZ NEM CSAK VA- RÁZSLÓKNAL ALL FENNI!!! A varázslatok iskolákra vannak osztva: Védelem, Átalo- klás, Megidézés, Bájolás, Jósítás, Illuzió, Boszorkányság, Halottidézés és a Kis Jósítás — ezekből bármilyen varázsló tanulhat. Gondolom érthetőek, hogy e dolognak az előnye és hátrányai. Külön- leges tulajdonságok:

- Saját Iskolájából +15%—al tanulhat, az ellentétben iskolá(k)ból NEM tanul- hal, a lébbiből -15%—kal
- Saját Iskolájából minden szinten kap egy varázslatot e könyvébe (arra nein kell százalékot dobni), és +1 varázsla- tot memorizálhal!!!
- Saját Iskolájának varázslatai ellen +1—el dob mentődobást, a többiek -1—gyol.

## Pap (PRIEST)

Varázstudók, akik viszont NEM gyengék és elég szépen tudnak csapkodni. Nin- csen szükségük varázskönyvre, mert is- lenektől kapják a varázslatokat; viszont húságosnak kell lenniük, mert azok meg- vonhatják kegyeiket... és akkor elvesztik képességeiket. Naponta egyszer imával memorizálhalják az összes varázslatukat (—már amennyi a kobakjukba fér, a szinttől függően), a már egyszer memo- rizált varázslatol liz perc imával egy azo- nos szintűre váloztathatják.

## Áldozópap (CLERIC)

Elsődleges képessége a Bölcsesség. Bármilyen vértől és pojszot használhat. Tompe fegyverekkel harcolhat. **Papí varázslatai:** Asztrális, Bűbájosság, Gyógyító, Halottüdözés, Harc, Jósítás, Megidézés, Nap, Őrzés, Teremtés, Védelem szférákból, és az Elementálisból a 3. szintig. Képesek az élőhalottakat előzni Vellási központok alapítói, a 8. szinttől pedig 20–200 lanatikus hívója is lehet (életében harcosok, kiképzettől, ezek főként, tosan érkezők —mármost ha valamelyik-ük megmurdolna). A 9. szinttől pedig tele áron lehet temploma (stb.).

## Specializált Pap (PRIEST OF SPECIFIC MYTHOL)

Amilyen vallásuk, Ollan céljaik vannak, attól függően, hogy milyen istenhez költödnék. Nem árt szempontok szerint kidolgozni a jellemüket és tulajdonságukat: szférák, élőhalott-üzés, különleges képességek (pl. memorizálás nélküli varázslatok, esetleg Ollanok is, emiket nem is tudna memorizálni), nem harci prokizmus amit automatikusan tud, vért és fegyverrel, költözési képességek, képességi követelmények (pl. min. 9-es Bölcsesség, Harci istenok papjainak 13 Erő és 12 Egység, stb.). Betöltésüknek (csillapítás, test és egyéb bájok, telelemkeltés...) és pl. „hergelhetők” — ilyenkor nagyobb erővel lámadhatnak stb.

## Pár szó az élőhalottokról (—előzőekről)

Az élőhalottak egy utolsó feltevést engedelmességet egyszer (—kétzer, stb.) már meghalt (—a fene se gondolná!) lények. A negatív erők irányítók, de, nehezen alpusztíthatók és nincs fájadalom, fáradtság, óhség, azomjúság(stb.)árzatuk (—pl. nyugodtan le lehet venni a karjukat; tovább harcolnak... akár a levágott kezük is). Csak a segítségül hívottak és megidézhetők, soha fogadalomhoz kötődően. Csak papok és lovagok rendelkeznek az élőhalottak képességével. A dologhoz szabad kéz és száj kell (Ha nem te mondd, el sem hiszik — CoVboy), de magzaverhetők anélkül, hogy ebből legyen az „üzögatósi”. A gonosz papok NEM tudnak előzni élőhalottakat; de TUDATILAG HATHATNAK azokra, ekaratukkal rájuk kényszeríthetik (egyszerre max. 12 db-ra), ez egy előzési vagy elpusztításig tart — ezenkívül képesek LOVAGOKAT előzni, úgy, mint egy 3. szinttel alacsonyabb pap élőhalottal; ekkor a lovag szintje számít HD-nek.

## Druida (DRUID)

Min. 12 Bölcsesség és 15 Karizma, ezek az elsődleges képességei is. Csak Ember és Féltünde lehet. Jellemek: Semleges. Fegyverek: bunkó, bot, dárda, handsár, sarló, lőr, dobonyli, parittyu. Védelem: bőrvért és lapajzs. PAPI varázslatok: ludel az Állat, Elementális, Gyógyítás, Időjárás, Növény szférákból, ezeken kívül a 3. szintű Jósítás ludel. Gyakorlatilag egy epocizált pap, a természet, a vadon védelmező, TULAJDONSA-GOK:

- +2 mentődobás bármilyen tűz és villám ellen.
- A 3. szinttől a természetes állatokkal, növényekkel és a tisztá vizet felismeri, a természetes növényzet nem akadályozza a mozgásban, nyom nélkül tud benne haladni.
- A 3. szinttől szintenként megtanulhatja egy erdei állat vagy élőlény nyelvét (otlok, kentaurok, gnórok, sárkányok, óriások stb.), ehhez viszoni kell PRO-FIZIMUS PONTI
- A 7. szinttől nem hatnak rá az erdei teremtmények bűbái: át tud változni bármilyen emlőssé, kétlábúvá, madár-

rá; naponta tormaént egy alkalommal (tehát naponta háromszor, kül. formákban), a felvett lőny tulajdonságait megkapja. Ruhája és stufit az állat részévé válnak, ezek nem láthatók (—szépen néznek ki; kiálló Martens-ban, szakadt cuccokban, a dőrsővegekkel és koraókkal, pipával és egyéb piával, mint egy kopasz turulmadár...) és nem is használhatóak. Ha a felvett lőnynek van hangszála, akkor vorázsolhat.

- Egy régióban (pl. egy nagyobb szigeten) 12 vagy magasabb szintű druidából csak 9 darab lehet. Csak akkor lehet 8. szintűvé, ha egyet legyőz (laltel-megállapítás szerint). Ha a harc nem halálos, akkor a vesztes 200,000 XP-ra osik vissza (11. szint). A kilenc druida közül a legtöbb XP-et 3db 9. szintű, a következő 3db 8. szintű... stb., a legutolsót 3db 1. szintű szolgálja. Egy régióban csak három druida (13. szint) lehet (szintén le kell egyet győzni a „továbbkapaszkodáshoz”), a világ összes druidája közül három szolgálja a Fődruida mestert. Egy régióban csak egy nagydruida (14. szint) lehet, három 11. szintű druida szolgálja. Szintén legyőz (endó, -stb.) lehet; ez viszoni felkavarja a régió hierarchiáját. Az egész világon egy Fődruida van (utódot ő választ), minden szinttől hat varázslatot tud, plusz még hat szintnyi varázslatot (—egy halottik szintű, vagy hat alsó szintű stb., memorizálhat erre a helyre). Kilenc másik druida szolgálja, ebből három a küldönc druida (+4 szintnyi varázslat). A 16. szintre érve választhat egy min. 3 millió XP-s utódot, ő maga leadja a hat szintnyi varázslatot, a képességeit viszont nem.

- A 15. szint után a druida nem kap új varázslatot, egyéb képességeket viszont igen.
- A 16. szinttől immunis a természetes mérgekkel szemben (a szörnyekára is), de ásványi gáz vagy mágikus mérgek nem. Ezen kívül nem örexi, nincs kitéve a képesség-pont változásnak. Egy szegmens alatt át tudja változtatni magát bármilyen humanoid lőnyre. Plusz-minusz 50% súly és megesség, kora gyerektől egészen az aggyastánig terjedhet. Ez nem mágikus, nem érzékelhető az igazítással (—azt hiszem ez egy papi varázslat) sem.

- A 17. szinttől hibernálhatja magát (oszmóletlen, lelassulnak az életjelenségek; egyszerűen halottnak tűnik), teljesen, az általa megadott ideig, de felébred, ha környezletében jelentős változás áll be, pl. megütik, vagy hideg/meleg lesz stb. (—akkor én egy COOL DRUID vagyok! Múltkor egy kocmában Ollan szópén elhibernaltam... és a „jelentős változásoknál” rögtön megamhoz lertem: „Záróra... keljen már fel... részeges állat...” és ilyesemikhez hasonlók). A Föld lét-síkja elmehet, szabadon mozoghat és visszejöhet

- 18. szinttől — ugyanez a Tűz létsíkon,
- 19. szinttől — us. Víz létsíkon,
- 20. szinttől — Lovagó létsík...

## Csavargó (ROGUE)

Az utakat járják és nem éppen a gazdagok köréből kerülnek ki. Nem harcolnak valami IOII, inkább lőrukkók, ügyosak és gyorsak.

## Tolvaj (THIEF)

Elsődleges képessége az Ügyesség (min. 9). Minden fajta és jellem lehet, kivéve a Törvényes Jót (—na IOII). Csak bőrvért és tűndő-láncingot használhat. Fegyverek: bot, bunkó, lőr, kés, dobonyli, nyilpuska, lasszó, parittyu, Aljas

Csoszöves, rövid és hosszú kard. Képességek: lőklótos kömmé és orgyilkosó teheli. Jellemzője a vidám életkedv (—főleg orgyilkosok között), a hanguletes szórakozások és a lelomelő zülések (—tízta HOII). Van pár SPECIÁLIS képessége:

- Zsebmatszóra: Kisebb tárgyakat kilep, a dobástól lűgg, hogy a mollette üő észrovetle-e vagy sem.
- Zárnyhás: Tolvajfelazozolás nélkül az alkalmas stufók lűgvényében -5% és egészen -60% levonással.
- Csapda felderítése/halálétalanítása: Először lel kell kutalni, utána lehet halálétalanítani. Mindezek a dobások lűgvényében, ha nem sikerül a hatóétalanítás, akkor a csapda aktívizálódik. Mágikus vagy lőhalétalan csapda esetén (ha egyáltalán észroveszi) tolozódik a Képeség.
- Lopakodás: A normális mozgásának hermadrésével.
- Hallgatósza: A többieknek csendben kell lenniük, neki meg koncentrálnia kell.
- Falmászás: Meredek talon eszköz nélkül védetlen lősz(l).
- Nyelvek értése: (Ugy lőlom, nam, csak druid vagy, hanem tolvaj is — CoVboy) Titkosírások megfejtése, ekor ahasem lőtott nyolven lőttat is meg-ért. A szövegnek — sikeres dobás után — bizonyos százalékokat értheti meg.
- Ügyességi járulékokat kaphat. Egyetlen képesség sem mehet 95% fölő vagy 1% alá.
- Többen közbe nyalvnek az argóját beszálk, „tolvajnyelv”; mások nem érthetik.
- Orvtámadásnál bizonyos azorzókkal többet sebezhet (mágikus legyverrel szintén sebezhet a szorász után), de csak közli legyvert használhat humanoid lőnyek ellen, akl hőtall van. He valaki lűgylőmozott az éppen aktuális hulljelölőtt, még mindig több esőlyyol támadhat a kis or(v)gyilkos.
- A 10. szinttől felolveshat minden lőkereset, mondjuk 25%, hogy lá kőrosan aul(nek) al a varázslat(ok). Ezen kívül ettől kezdve követők jönnek, bizonyos talták és számúek (tőp harc/olvaj, tűnde harc/olvaj/mágus/varázsló, gnóm harc/olvaj/illuzionista, lőtűnde tolvaj/harcos/mágus, hobbit harc/olvaj, ember tolvaj).

Az alsó szintre lőpve 60%-ot oszthat al tolvajképességei között (de egyik sem kaphat 30-nál többet), később 30%-ol.

## Bárd (BARD)

Környikagép. Elsődleges képességek: Ügyesség és Karizma (min. 12 Ügyesség, 13 intelligencia és 15 Karizma). Csak Ember és Féltünde lehet, részben semleges alkattal. MINDEN fegyver, lőncing és vőrt, de semmőle pajzsot nem használhat. Mindenhez ért, de semmiben sem proli. Mindenből tanul, tapasztalt és okos. Nagy halással van az amberekre, ludje őket manipulálni is (örzelmoikon keresztül). SPECIÁLIS képességek:

- Tolvaj-képességek: falmászás: 50%, hallgatósza: 20%, zsebmatszóra: 10%, nyelvek megértése: 5% esőlyyol. A többire nem képes, ohhez lőjtesztelni kell, ügyességi járuléka van, először 20%, majd szintenként 15%.

- A 2. szinttől varázslati varázslatokat használhat. Ezeket utózásl közben szedegottól, tehát igazából nem morúl el a mágikában és vőképp nem lehet specialista. Maximum ennyi varázslatot tanulhat meg, emennyit az intelligenciája megenged... megenged (—ezért a hajnali órákban van már námi kőzgőrcsöm...), a varázslati szintje azonos a rendes szintjével.



- **Befőtölésölhatat** caoportok vöselkedésöt, ha nem támadnak rá vagy nem készültak lel (viccek, önek, beszéd, hasonlók). Helyzete javulhat és rosszabbodhat ilyenkor (dobást!).
- **Lekeasöt énekat** adhat a csapatnak harc előtt, ez javítja ponteikat a tagoknak; harcban nem ánekelhet.
- **Csatában 30 láb körzetben semlegethöl** mágikus áneket, egy csatában egyszer. Nem hat verbális komponensekre, parancsszavakra.
- **Mindanból tanul.** Ismerl a helyi nyelvet és történelmet (ehhez nem kell külön pontokat áldoznia). Van arra is esélye, hogy megállapítsa egy tárgyról, varázstárgyról a funkcióját és besorolását.

- A 9. szinten varát alapíthai, harcások jelentkeznek szolgálatra — ezek helyett újai nem kap.
- A 10. szinten használhat mindan varázstárgyat, de 15% hogy fordítva sül el a dolog ..
- Az általa választott hangszeren IO!l játazik (—lányoknak pl. furulya és egyéb lyesmli hangszerek... Zsomboroknak köcsög, már ha Ofian a hajlamuk. Magyarul; elnézési kérek a Zsomboroktól, kivéva egyet. Bár valószínű, hogy az „Hletö” NEM IS K.Z.s. NA, HAGYJUK!). Ha van profizmus rendszer, akkor egyszerre két hangszeren is meg tud tanulni játszani (—...).

**ENNYI LENNE/VOLT A rövid életű FANTASY ROVAT.** Szívesen írogattam volna még, tölog azért, mert ez csak egy bevezető volt... hátra lenne magának a játéknak a menete, és még — **MINDEN.** Csakhogy a beküldött kérdőívek eredményei meggyőzték, az olvasók egyéb szakíredalmekből szépen össze tudják tallózni a dolgokat, és erre a COV-ban nincs is elég hely. Megérttem a dolgot. Egy hozzátűzés: **MEGRENDELHETÖ** egy **TUTI KIS KÖDEX** és egy **VARÁZSLAT-KÖNYV** **ENNEK FELTÉTELE:** küldj egy válaszborítékkal kibélelt levelet a címemre (Simon János, Bp., XIV. Thököly út 146/b. 1145), amint lehet, küldöm a „jellemzőket”... Ja, hozzácsaphatsz sőt is (—akkor kiesth IO!bb kadvval és gyorsabban válszazolok).

• Jahny (Mr.AIDStace, Xínó stb.)

## Lords of Chaos (C64)

Most itt egy helom tipp, és 2 lörkép klegőszítésként a '93/94-es Évkönyvben megjelent leíráshoz. Hát lássuk.

**Áltaténos (minden pályára vonatkozó) tippek:**

1. Akl aok experience pontot akar gyűteni, az szedjen fel ákköveket (**Évkönyveket?** **CoVboy**) (gold, ruby, emerald). Ezek általában lezárt ládákban találhatók. Vegyük fel őket a mágussal, és távozzunk velük a portálon. Értékük:  
gold (arany): 18 pont (72 exp.)  
ruby (rubin): 12 pont (47 exp.)  
emerald (smaragd): 8 pont (32 exp.)
2. Érdemes a mágusnak jó „combat”-ot és „defence”-t ádni, mert minden ellenséges lányárt, amit ő lrt ki dupla pontot kapunk. Előhalottak ellen pedig nagyon bevállk a **magic lightning**, és náha a **magic bolt** (ezekből érdemes sokat venni).
3. A „Subversion” varázslat átállítja az ellenséges lényeket a mi oldalunkra. Az „enchant”-nak nem találtuk eddig ártelmét.

**A potion-ok mennyisége:**

- 1-es szintű: 4 adag (4 ivásra elegendő)
- 2-es szintű: 5 adag

...  
8-as szintű: 11 adag

**Pályánkénti tippek**

1. **pálya:** No comment
2. **pálya:** Egy négyzet alakú szobában (amibe egy lezárt ajtón lehet bejutni), egy lezárt láda található, amit lávalóhyó vesz körbe (mindenki meg tudja találni). A láda kulcsa egy szintén zárt ajtós szobában van, amit 2 vámpír őriz. Egyébként a lezárt láda tartalma:  
• **Slayer** — Nagyon szupor legyver, hatalmasak lehet vele ütni.  
• **Magic aklir** — No együk meg (csak ez erőt állítja vissza a kezdeti értékre, és előállítja a vérzést), inkább vigyük ki a **portal**-on (sok pontot kapunk érte).
3. **Ekkövek** stb.  
Az ödevezető utal egyébként egy **spectra**, a szobát egy **démon** őri.
3. **pálya:** Ezt a pályát normálisan megcsinálni jó dolog, de elég hosszadalmas. Akl lg akarja megcsinálni, annak ott a tárkép, és egy lipp: Ne varázsoljunk repülni nem tudó lényeket, amíg oda nem érünk **Raganil**-hoz (akl lgy megy végig, majd megárti miért ne), de van egy másik megoldása is ennek a pályának:  
Akl kitélőta, hogy végig kell menni ezen a pályán, az nem volt tudata birtokában. Mr ugyanis akárhogy próbálkozunk, nem tudunk bejutni **Raganil** szobába. Unalmunkban elkezdünk szórakozni. A varázslónkal elkezdjük teleportálalni ide-oda. Odáig fajult a dolog, hogy hirtelen **Raganil** szobájában találunk megün-



# ADVENTOUR

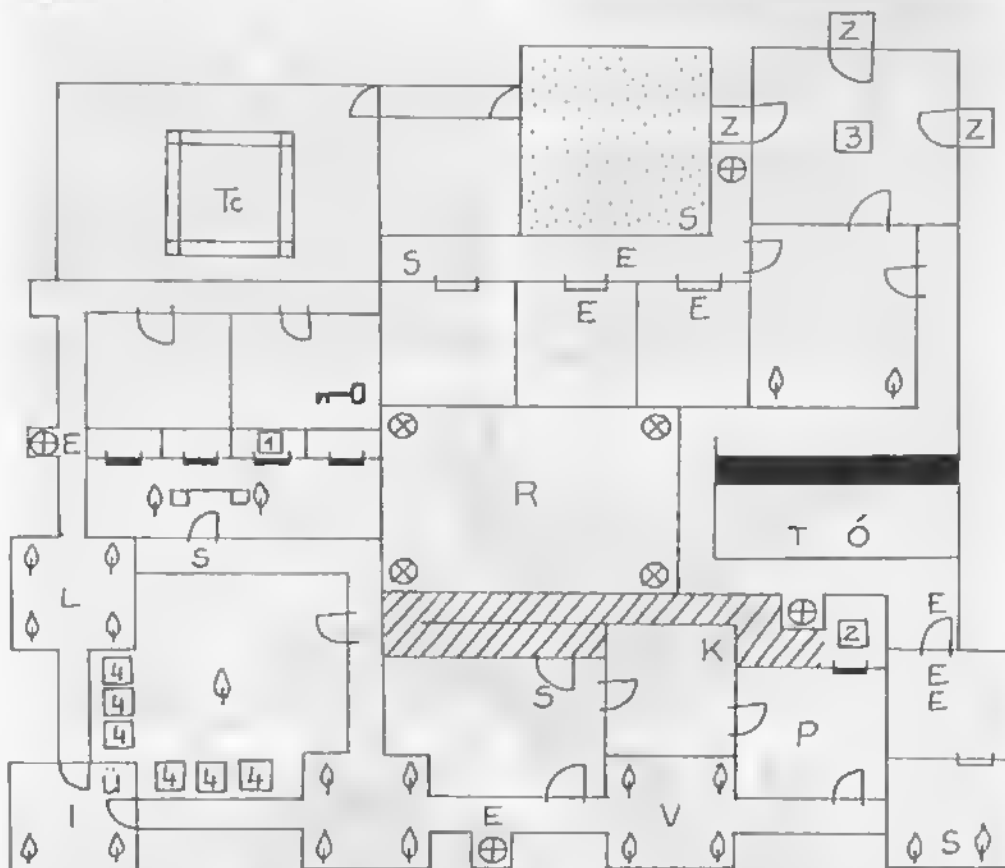
kal. Egy vámpírt vettünk észre mellette. Alaposan szemügyre vettük, majd észrevettük, hogy repül. Leesett a tantusz: **Raganil** szobájának nincs teteje. A következő lépés **Abandon** gama volt. A **wizard designer**-ben vettünk 3 vámpírt, és kezdődhetett a játék. Kiteleportáltuk megunkat a várat körülvevő erdőbe, majd varázsoztunk öt vámpírt, és egy gryphon-t. Ezután addig vártunk, míg összegyűlt annyi **MANA**, amivel még 3 démon is meg tudtuk lázáni. Mikor ez megvolt, fölpettantunk a gryphon-unk háta és öt vámpírrunkkal megindultunk **Raganil** szobája felé. Odaérvén 5 vámpírrunk lecaapott, és elkezdte ütlegelni **Raganil**-t és néhány kísérőjét. Ezután mágusunkkal tesszáltunk a gryphon-ról, és varázsoztunk 3 démon. Gyorsan lóra kaptunk, és kiszálltunk a tereméből. **Raganil** sorsa megpecsételődött: 3 démonunk lőzre szedte, 5 vámpírrunk pedig a kísérőiről gondoskodott. Mikor ez megvolt, ekkor már másvilágra küldött hű ellentelünk szokását átvávo, elkezdünk a lényelünkkel teleportálalni. Ezek kinyír-

lák az összes szabadon kőslő lenyt. Ezt követően megártuk a **PORTAL**-t, és hastale vista, baby (**CSIKAI Lópják a design-t!** **CoVboy**). Ezen a szinten a zöld tűz közepében található egy dilemond, amit kivéve néhány ponttal gazdagabbak lehölünk

## 4. szint: Iriz szigetel (Ilands of Iris)

**Háttértörténel:**

Sok kalandor járt már Iris szigetein, de (t soha nem tártak vissza. Az a beszéd járja, hogy hatalmas kincsek vannak elrejtve a szemek erdejében. Óvatosan kell lennünk, mert az erdő tele van ismeretlen veszélyekkel. A mágikus fák (**WINKING TREE**) áthelölhatlanok bármilyen magia által, és úgy tartják, örökké élnek. Mindig llyelmösen őrzik kincsüket.  
A **PORTAL** megjelenik: 24-26 körben;  
A **PORTAL** marad: 10 körig;  
A szigeten, ahol a lezárt ládák találhatók, a ládákban sok kincs ven:  
• ékkövek  
• varázstárgyak



- varázsfegyverek  
magic-sword  
magic-shield  
magic-bow  
magic-spear  
magic-knife  
magic-axe  
magic-club;

Ezek a fegyverek nagyon felvázlik a támadókat, (vagy a védőket) sokkal többel sebeznek, mint a hagyományosak. És ami a legfontosabb — élő is megüthet velük élőhalottat.

Sajnos a PORTAL-on kivéve semmit sem kapunk azekért a fegyverekért.

Ezen a szinten érdemes megpokolni mágusunkat flying-, healing-, super potion-okkal, valamint magic lighting-gel, és magic belt-tel.

#### 5. szint: Az élőhalottak sírja (TOMB OF UNDEADS).

Sok évvel ezelőtt egy nagy varázsló (Nem Sunlight, hanem Shazard) az alpusztíthatat.

lan, nagyon sok föld ura volt. Mielőtt meghalt, biztosítani akarta, hogy a neve örökre fennmaradjon, ezért épített egy mágikus sírhelyet magának és követőinek. Valahol a sírban van elrejtve a „harag pálcája” (STAFF OF WRATH), egy éntékes mágikus szatszám, ami Shazard öröklése volt. Néhányan lamerészkadtak a sírba, hogy Shazard kincsét után kutassanak, mert ott nagyon sok csapda és rejtvény van, amit csak a legtapasztaltabb varázslók ölhetnek túl. Kincsek: (a lezárt ládában) Staff of wrath: 35 pont — 140 exp, Gold: 18 pont — 72 exp. Ehhez a pályához még találtak egy térképet, ami a kastély nagyertermét ábrázolja. Bizonyára sokan bosszankodtak, amikor sok hős démonjuk egy mezőre lépve agyszarűen kivonta magát a forgelomból — azért itt az a térkép, ami megmutatja, hova nem szabad lépni — ezután már csak a műmiák miatt kell aggódni.

A PORTAL megj.: 26-29. kör;

A PORTAL morad: 15 körig;

• Godó Gábor & Szőke László, Szagad.

#### Jelmagyarázat:

I: Start  
U: Ust  
L: Láncsapda  
V: Vízcsapda  
Tc: Tűzcsapda (zöld tűz)  
E: Ellenség (mindig más)  
S: Scroll  
K: Kén (Sulph)  
P: Szupertörpe (erősebb mint egy órá)  
T: Troll, halálos nyilakkal  
Ó: Oriás, halálos nyilakkal  
Z: Zombi  
R: Ragnaril  
◊ : Gyertya

1 - Láda; tartalma: láda kulcs, alma

2 - Láda; tartalma: fegyver, almák

3 - Zárt láda; tartalma: Scroll, rubin

4 - Üveg láda fegyverekkel.

A démon tudja szétverni

⊕ - Telaport; nem működő

⊗ - Teleport; működő

▨ - Gyilkos padló; nem egészséges

„end turn” után rajtamaradni

▤ - Fapadló

■ - Szakadék

□ - Oltar

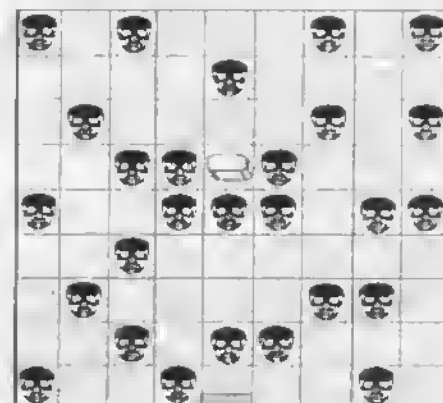
□ - Ajtó kulcs

□ - Nyitott ajtó

□ - Zárt ajtó

□ - Titkos ajtó

#### Nagyterem (HELIX vára — 5.szint):



☠ — Ide ne lépj

🔑 — Láda (lezárt)

🚪 — Ajtó

#### Settlers (Amiga)

„Valamikor, réges-régen, így éltek az emberek a mesében”; kezdhetném a történetet, de nem így kezdem, hanem úgy, hogy: Ez a program méltó arra, hogy nagyon sokáig tákoljon vele az ember, és szinte a rabjává váljon, mivel szerintem az egyik a legjobb és legerősebb programoknak. Könnyen kezelhető, és elég bonyolult ahhoz, hogy... akkor kezdünk is bele.

Rögtön a program elején egy Info-t kapunk gépünk, és a program kapcsolatáról (Pl. zene, memória stb.)

A kezdőképernyő tetején négy ikont láthatunk, középen pedig a játékosokat. A négy ikon jelentése a következő:

• 1. ikon: (START) — Egyértelmű.  
• 2. ikon: Itt különböző dolgokat lehet beállítani. Nézzük sorban:

# Tökös Mákos

#### a) Küldetés.

Ha eljutottunk elég sokáig, a program ködszavakat ad, itt írhatjuk be őket.

#### b) Oktatójáték: (Level 1-6)

#### c) Egy játékos üzemmód:

Itt ki kell térni egy-két dologra. Ebben a menürészben, és a következő kettőben megjelenik közösen még egy ikon. Ezzel az ikonnal a térkép nagyságát (kis földgömb/nagy földgömb) állíthatjuk be, a kérdőjel jobb nyílal választhatjuk ki, és a fekete nyílal adhatjuk be magunknak a véletlenszo-

ruen generált ellenfeleket. Ha ez esetleg nem tetszene nekünk, akkor magunk is választhatunk ellenfeleket, ha a középső sorban lévő képekre clickolunk. Attól függően, hogy hány ellenféllel akarunk játszani, ki-be kapcsolhatjuk őket a képek jobb felső sarkában lévő gombbal.

**Egy érdekesség:** Ha a játékosunk ablakánál az egérre clickolunk, akkor két egér jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy egy másik egérrel kettő is tudunk játszani, mégpedig úgy, hogy egy terü-

letré egy másnak segítve építkezünk (gyk. közös várunk van).

d) **Két játékos üzemmod:** Ugyanaz, mint az előző, csak itt a két játékos egymás ellen játszik (két vér, külön terület). Ellenfeleink beállításai u.a. mint az előbb.

e) **Demo:** Minden u.a. mint e c) és d) pontoknál, csak itt a gép maga ellen játszik (egyértelmű, nem?).

### • 3. ikon: Options

Ezeket az opciókat a játék során is beállíthatjuk, de inkább most ismertetjük, és később majd csak utalunk rá. Akkor írásuk csak:

- **Left side; Right side.** Melyik játékos oldalára vonatkozik a beállítás.

- **Pathway Scrolling:** Ha a zászlótól utat építünk, és nem látjuk a célt (nem az Endrélt), akkor görgeti a képernyőt.

- **Fast Mapclick:** A jobb egérgombbal kétszer clickelve megkapjuk a térképet.

- **Fast Building:** Ha építeni akarunk valamit, elég kétszer megnyomni a bal egérgombot, és máris választhatunk az építmények közül (persze ez csak ott érvényes, ahol lehet építeni).

- **Music, Zunde fix, Volume:** Szerintünk mindenkinek világos.

• **4. ikon:** A játék közben kimentett állások visszatöltésére szolgál. Figyelme! Csak itt tölthetünk be állásokat!

Ja, a bal felső sarokban van egy kis gomb, ezt próbálja ki mindenki saját maga.

Ez volt tehát a kezdő kép ikonjainak ismeretése. Miután beállítottuk a nekünk megfelelő dolgokat, akkor el is kezdhetjük a játékot (**START**).

A játék lényege az, hogy parasztaikkal működőképes diktatúrát létesítsünk (lehet demokráciát is, ha ketten építkezünk egy kastélyhoz kapcsolódó területen).

Még mielőtt teljesen elkezdődne, ki kell térni arra, hogy a játékból elég sűrűn kell használni, (habár ezt döntse el mindenki maga) a jobb egérgomb + bal egérgomb formációt. Ezt a leírásban kettős clicknek fogjuk nevezni.

Tehát, kezdetben vala egy hatalmas terület, ez a játéktér. Alatta öt ikon látható. Ezek jelentésével sorban a következők:

• **1. ikon:** Kastély lerakása-építéstartás. Ha ezen az ikonon csinálunk egy kettős clicket, akkor láthatjuk, hogy hová építhetjük a kastélyunkat, és miután leraktuk, a többi építményt.

a) **Kastélyépítés:** Legelőször ott tehetjük, mivel addig nem építhetünk mást, ameddig le nem raktuk a kastélyunkat.

b) **Építéstartás:** Ha már van kastélyunk, akkor a körbe-körített területünkön megkezdhetjük az építkezéseket. Két fajta alapja lehet házainknak: Kis házikó, vagy vár (vagy nem). Az épületek közül a házikó alapnál csak az első nyolcat, a vár alapnál az összes házat építhetjük. Akkor írásuk sorban, hogy mik ezek (a zárójelben találhatjuk meg, hogy mit dolgoz tal mira):

1) **Kőfejő.** A környező sziklákból lejt

követ a kőépületekhez. (Felszín bányászat)

2) **Helyőrág (Előretolt):** Kis kunyhó, leendő harcossal számra. Célszerű ezt, vagy a másik két építményt, (vár, őrtorony, lásd később) lehetőleg a határvonalnál minél hamarabb megépíteni, mivel ha ezekbe beköltöznek a harcossal, akkor területeket kapunk. Az ellentél ezen épületeit el is foglalhatjuk. (Csak a határhoz közel lévőket!) Kettős click az ellenség valamelyik hadi épületén, válasszuk ki, hogy hány db. embert küldjünk oda, és a két kard ikonra clickelve máj mennek is.

3) **Favágó:** Erdős terület mellé célszerű építeni.

4) **Faültató:** Favágó mellé, a Zöldek célkitűzésel szerint cselekszik.

5) **Hátság:** Egyértelműen víz mellé.

6) **Hajócs:** Ezt is.

7) **Szolmalom (A la Don Quixote):** Szerintünk mindenki sejt, hogy itt őrlőnek (az őrlőnek), úgyhogy a hízaldó, vagy a kaszás (lásd később) mellé érdemes tenni.

8) **Zászló:** Hál igen. Elég zavaró része a játéknak, de elengedhetetlen az építkezések menetéhez, mivel az utakat zászlótól zászlóig építhetjük. Ennek a menete pedig a következő: Lerakjuk a zászlót Click az 1. ikonon. Ezután a megteendő irányt kiválasztva szépen építjük meg az utat.

9) **Húsfeldolgozó (Hentes):** Kis (vagy nagy) disznókat dolgozza fel. Lehetőleg a tenyésztő mellé, vagy közelébe építjük (disznók-hús).

10) **Kovács:** Hadiipar (vastömb-fegyver).

11) **Kohászati üzem:** (vasérc, szén-vastömb).

12) **Fafeldolgozó üzem:** A házak vázához szükséges gerendákat gyártja (taronkók-gerenda).

13) **Pákság:** Sütilillil (gabona-kaja)

14) **Aranyfeldolgozó:** (bányászott arany-pénz).

15) **Munkaszükséggyártó:** (gerenda, vastömb-szeiszarok)

16) **Mazógazdasági dolgozók egyesülete (MGTsz):** Búzel, sörárpát vet, arat. Ez a kaszási

17) **Raktár**

18) **Disznóhízdala:** Tenyésztő, otető (gabona-disznó).

19) **Őrtorony**

20) **Vár:** 12 lovag ósszskomfortos IBUSZ lakása.

A hegyláncoknál külön lehetőségünk van bányákat építeni. Mindenki saját gondolkodása szerint is larakhatja őket, de célszerűbb, ha odaküldünk egy geológust. Ez úgy történik, hogy lorakunk egy zászlót a hegységen, utat építünk, majd kettős click a zászlón. A geológus lejárte nyomva, máj megy is a kis discoverynk. Ha talál valamit, kis üzenetben tájékoztat minket (vibrogó fehérség a bel oldalán, lant). Egyébként mindentajta üzenetet így kapunk. A bonyélnk sorban:

1) Kőbánya (innen jön a Világos)

2) Szénbánya

pen varázsló személye is alkalmazható, igaz a két négyzet nem létszik, de attól még működik! A haicképernyőn a 'G' megnyomása egy tetszőleges négyzetből varázsol a terepre. Ez mondjuk inkább a csapdaképernyőn hasznos: ilyenkor ugyanis léthatóvá válik, hogy mely "elektrodok" között van "áram", Brothar Marc (az a szelid kis figura a Sarth mellett lévő kukoricásban) másodsorra is ad szerelt, persze ezt is sokkal olcsóbban, mint a boiti ár (ha jól emlékszem, Skyfire-t) A Barding tulajdonság szintén teljesen kimaradt (még jó, hogy meg lett említve) (Sorry — DADA).

A B. fejezetben, miután Kiszobedhottuk

3) Vasércbánya

5) Aranybánya

6) Tatabá... ja, az nem itt van.

• **2. ikon:** Ha még nem raktuk le a kastélyunkat, akkor a kiszemelt területéről intot kapunk, hogy miből mennyit találhatunk. Ha már van kastélyunk, akkor ezzel az ikonnal törölhetjük a Föld színéről a rossz helyre épített házakat, utakat, zászlókat (kettős click ez ikonon).

• **3. ikon:** Térkép (u.a., mint a 2. jobb egérclick, ha beállítottuk az opsőnszben). A térkép aiján öt ikon található, amikkel láthatóvá tehetjük az ellentélek területét és alatta e topográfiai térképet, vagy csak az ellentélek területét. Beállíthatjuk, hogy láthatóak legyenek-e, vagy se a házak, az utak, a grid. Az utolshow-val kicsinyíthetünk, nagyíthatunk.

• **4. ikon:** Ezzel az ikonnal a statisztikai részbe léphetünk be. Az itt látható ikonok jelentése balról jobbra:

a) b) **Folyamatábrák:** Itt a gyengébb képzelőerővel megáldott computer lamerek megduhatják, hogy mit gyártanak az említett házsorok.

c) Mennyi a raktáron lévő készletünk.

d) Mekk házbó' mennyi van.

e) Mely embereink aktívak.

f) Hány paraszt dolgozik.

g) Termelési statisztika.

h) Ez az ikon a gretikon.

• **5. ikon:** Itt az aktíváló, mozgósító, variáló menübe lépünk be. Van itt is nyolc ikon, következzenek hát balról jobbra.

a) b) c) A különböző épületek teljesítménymegosztását állíthatjuk be. Az említett gyengébbek kedvéért a programlók odopingették a házak mellé annak az alapanyagának a képét, amelyel dolgoznak.

d) Melyik munkást mennyire mozgósítanak.

e) f) Ez az a két ikon, aminek a jelentésére nem akarunk sajónnom. Aki tudja, írja meg.

g) Itt a támadást, védekezést állíthatjuk be. A képek oszlopban: Kastély, vér, őrtorony, helyőrág. A képek mellett felül az ellentél hadi épületei támadó, alatta a saját épületeinket védő ambe-rek mennyiségét szabályozhatjuk.

h) Itt toborozhatunk katonákat, beállíthatjuk a sorag hatékonyságát, és ide-oda küldözgethetjük a hircosainkat.

Az 5. ikon után öt db. időtokoat beállító található. Nam láttuk addig ártalmát, de aki akarja, az nyomogathatja (Pl. a Xinó — CoVboy).

Néhány hasznos dolgot még meg kell, hogy említsak. Bármilyen építménnyel intot az építményen elkötött kettős click-kol kapunk. A játéktér és a térkép a jobb egérgomb nyomvatartásával, és az egér tologatásával lehetséges.

Ennyi lett volna a **Settlers**. Ékasobb ajkúak kedvéért: **Die Siedler**. Lehel, hogy egy-két dolgot nem pontosan írtunk le, de ez bolar. A következő számban úgy is korrigálni fogom a hibákat... ha lesz hozzá kedvem.

Mindenkinek jó uralkodást és hadvezetést kívénunk!

• **Evil Csika**

## Betrayal At Krondor (PC)

En az Evil Seek nevű varázslatot már a 4. fejezetben is megtaláltam (rögtön a kezdésnél a nagy teremnél az első balra lévő ajtó mögött egy ládában, ha jól emlékszem egy boszi és két goblin őri, a ládán meg csopda van! Szintén a 4. fejezetben a *Nalar's Rib* tényleg semmit sem csinál, csupán a morodhó hadsereg 90%-ét nyírja ki. Ez azért jó, mert a földön hevernek a hullahagyk, akiket nagyszerűen ki lehet tosztatni (egyébként tényleg gyárok; alig van mindegyiknél 50-60 arany, *Dragon Plate*, *Great Sword*... A *Skin of the Dragon* az ép-

pen varázsló személye is alkalmazható, igaz a két négyzet nem létszik, de attól még működik! A haicképernyőn a 'G' megnyomása egy tetszőleges négyzetből varázsol a terepre. Ez mondjuk inkább a csapdaképernyőn hasznos: ilyenkor ugyanis léthatóvá válik, hogy mely "elektrodok" között van "áram", Brothar Marc (az a szelid kis figura a Sarth mellett lévő kukoricásban) másodsorra is ad szerelt, persze ezt is sokkal olcsóbban, mint a boiti ár (ha jól emlékszem, Skyfire-t) A Barding tulajdonság szintén teljesen kimaradt (még jó, hogy meg lett említve) (Sorry — DADA).

A B. fejezetben, miután Kiszobedhottuk

*Pug*-ot, menjünk el a sziget SW részére (ahol addig az istenek nem engedtek be, lecsapolták a karakterek HP-jét), itt egy gödörben többek között találhatunk két *Valheru-armor*-t (vacak, csupán 70%-ot ad a *Defense*-hez...) és egy *Strength Dmin scroll*-t! Ez akkor lehet lényeges, ha *Owyn* még nem tudja ezt a varázslatot (ami nem lett látrve, hogy *Wind Elemental*-ok ellen kell). Először *Owyn* tanulja meg, máj *Cup of...* segítségével meg tudja tanítani *Pug*-ot is! **Pár leg:** legoróbb kérd: *Sword of Lims-Kragma*, legjobb páncél: *Valheru armor*.

• **Kulcsár Gábor (Gabriel), Budapest**

## Mindenféle

Az csak a dolgok egyik oldala, hogy gyengül az anyag, a másik oldala, hogy alábbhagyott az aktivitásuk. **Továbbra alncs normális játék**, amiről érdemes lenne leírni csinalnom, és **valahogy ti sem küldtök be anyagot** (Simon János [Jahny], Bp., 1145, Thököly út 146/b., de lehet a CoV címére is, ahogy akarjátok)!!!

## KÖZÉRDEKŰ

### • VIC-kártya

Készül egy szuper PLUSI-dugesz, ami képes lesz arra, hogy a C64 grafikáját (sprite) és hangját leadja, ugyanis a 8x8 alkatrészeiről van szó. (A SID-kártya is létezik, többféle verzióban, de gyártásáról még nincsen komolyabb szó... Ja, aki még nem tudná, ez a C64-nél is 101bb zenét fűtyent!) Ezenkívül lesz benne pár kiló plusz hely is: tehát enyhén szólva profin lehet majd másolni... Ujabb dolgoknak pedig különféle extrák (prof monitor, stb.)! Na, amint lesz róla hír, leadom...

### • Nem lesz állandó COV MOOO! NEWS!

Ugyanis PROKY bevonult a szervezet körébe, ahol az agyilag önnkötséges jövővédelmi tevékenységeket köpzi. A Magyar Honvédség c. dologról lenne szó. Eddig különben egy szám készült al, de mégsem lett leadva... végül kb. egy hete csinalgettunk egy vögső első számot. Ez azért ki lesz dobva (—remélhetőleg nem az ablakon és egyébből output helyeken. Bár "delete"-re kemény...) valamint (?)! Mondjuk inkább poén-magazin lesz, mert kevés az anyag (—nem csak a sörre stb. gondolok). TARTALOM: (—baromságok, de inkább tehén-ségek) CoV-SpV találkozó, külön kiemelve, hogy hány oldal info van egy-egy újságban; valami használható anyagok mindenkinek a géppel kapcsolatban; poén-hogyok; irodalmi részek (—csak az olvasó, aki részeg); Commy X-mas leírása a „stáb” szemszögéből (—na, ott tényleg részek voltak)!

## MAJDNEM—NEWS

### • CITADEL OF CHAOS (HCH)

Yore Nagy Varázslójának tanítványa vagyunk, Balhaus-t kell likvidálnunk az életből, mert szülőfaluunkat akarja... likvidálni. Természetesen sok veszély leselkedik ránk. Egy izgalmas adventure-ról van szó, ugyan képek nélkül; de nem kell hosszasan pötyögni, mert betűkkel választhatunk a felkínálkozó lehetőségek közül. "...Már gondoltál rá, hogy azt mondd, gyógymóvnygyújtó vagy, és azért jöttél, hogy meggyógyítsd egy lázas őrt. Kiadhatod magad kelleskedőnek, közmüvesnek talán ácsnak is (Ezt kikérem magamnak — Prunokl). Esetleg vándorok aki éjjeli monedéket keres. Amint azon töprengesz, milyen lehetőségeid vannak és mit fogsz bemosálni az öröknek, ott éred a főkapuhoz vezető központ és vönyt. A függőhíd mindkét oldalán egy-egy lámpa ég...". Ezután két B-betűs (—sáld...) lijmekből szalejtott nehézműtársok állják el utunkat... Ha meghaltunk (—rögtön a lőnyeg), akkor egy szép kis koponya és dígi ténymegállapítás a jutalmunk. Szóval „köl”, Nemannirányítv, mert '92 januárjában kódolták, de most küldte el a T. coder, Ja, lesz róla leírás!!!

### • PUNK PUZZLE (YOUNG CANNIBALS)

Az F1-re induló játék egy „kedves” kis „pénkpuzzle”. Az első pályá az „ALCOHOL ROOM”. Hmmm, nem rossz... csak szintén '92-es (augusztus), de (—szintén) most kaptam meg



### BATTERY 3 [TCFS]

Kb. 1-2 hónapja már kész van, de sz\*\*ás van, mert elb\*\*\*\*dott TCFS lemeze és... (ez nem vicc ezt ő mondta személyesen).

### D.M.C. [Stove]

Megjelent a javított változat.

### LUNACY [GS]

Digi show beszóztaknak.

### PORNO SHOW [GS]

Na vajon mlyez? Két kép és egy digi 113 blokkban Zsomberoknak.

### BLOBBY [ATI]

Logikai játék, még készül...

### KAPUTÓRÓ [MAT]

Ez egy lo(!) kis ügyeségi játék. Először is jön a pincer és kapunk egy menüt: 'F1/SPACE': játék indítása 'F2': bill. átdetiniálása 'F3': INFO-lina 'HELP': RESET. A lényeg az, hogy labdákat kell bedobni 9 lyuk-szerű valamibe. A labdákat „tükrök” terelik, és a pálya is. 9 golyót tévedhetünk. A tükröket lehet keverni. A pályát lehet fel/le mozgatni. A 'SPACE'-szel(vel/vel) dobunk. Ha nem sikerül bedobálni a lyukakba a golyókat, akkor levettjük megunkat a mélybe. Ya, és el ne felejtsem, ha 1 lyukba 2 golyó esik, akkor mindkettő eltűnik! GOOD LUCK!

### POWER BALL

Egy golyósli patting lo/lel és így kell menni a pályákon át. Természetesen nem szabad a gyanús dolgokat megérinteni. Van egy EDITOR-ja is. Billentyűk/vezérlés:

'SPACE': pause  
'RUN/STOP': pause ki  
'ESC': újrakezdi  
'JOY 2': irányítás

### ATOMINO [DNS]

Nem összekeverendő a CoV 31-ben megjelent ATOMIX-szal! Ez egy újabb logikai game molekula maestrotól. Ya, aki kíváncsi rá, a leírása benne van a gámban

### HEROIC [EDC]

Megjelent a második rész! Szinte ugyanaz, mint az előző. Azért THANX minden anyagért, HCH-nak, és Somogyvári Zoltán, Debrecentbel!!

## CSÍTZ-HEGYEK

### • GHOST CASTLE (KUCHY)

Annál e képnál, ahol a sírhalom, korhadta és felírt van fölamoszhatunk némi „csíthoz”:

E Z A W  
T C D R  
U B G Y  
O M J I  
E-C-G-I

Minden fenti oszlopból le kell nyomni egy-egy billentyűt, lényegtelen, hogy melyiket (—GERLICZ RAFAEL, aki beküldte a tippeket, a klemelt négyet ezekta alkalmazzni...).

### • CLOUD KINGDOMS (TCFS)

Az OBSCURE által töredezett verzióban a következőket kell bepötyögni:

>0600 A9 0D 8D 96 11 A9 06 8D  
>0608 97 11 4C 0D 10 A9 14 8D  
>0610 CC 10 A9 06 8D CD 10 4C  
>0618 10 10 78 8D 3F FF A9 60  
>0620 8D EF A4 A9 05 8D F0 A4  
>0628 A2 4A BD 38 06 8D 60 05  
>0630 CA 10 F7 4C 00 14 A9 4C  
>0638 8D F5 10 A9 72 8D F6 10  
>0640 A9 05 8D F7 10 4C 20 10  
>0648 A9 A9 8D F5 10 A9 FF 8D  
>0650 F8 10 A9 8D 8D F7 10 A9  
>0658 A9 8D 03 4D A9 01 8D 04  
>0660 40 A9 4C A2 9D A0 05 8D  
>0668 AB 4B 8E AC 4B 8C AD 4B  
>0670 4C F5 10 C9 EF F0 03 4C  
>0678 AF 4B CE 04 4D 4C 86 4B

...ezután meintsük ki, pl:  
S'EVR4CK/OBS 1536",8,0600,0680  
Használat:

Töltsük be a programot (DLOAD\*\*), utána mehet az örökéletünk (1-el) és indítsuk SYS1536-tal. Az élet fogyhatatlansága néha gond lesz ugyan, de az 'ESC' majd segít a dologon (—ESC ha mondom, segít e gondon... és GERLICZ RAFAEL).

### • BARD'S TALE III. (PIGMY)

Végre jött (—vagy végre előkerült az egyik levél, amiben van...) egy teljes körű BT3. tükrölés!!! Ugyanis a CoV#43-ban megjelent „nem éppen” teljes stb. Szintén GERLICZ RAFAEL „keze munkája” — én csak „kissé” belatúrkáltam.

A kimentett karakterek elhelyezkedése:

1—2: T28 S09  
3—4: T28 S02  
5—6: T28 S13  
& 7: T28 S06

„Innentől a dolgok hexában mennek, ha IO!l om!éXem. Egy-egy blokkban két karakter jár el, a blokk két részre van osztva. Az egyik a karakter 00—7F byte-okat, a másik a 80—FF byte-okat foglalja el (—egyszerű, mint a „bél” tok”) (Meg mint az „Jaz tok” — CoVboy). Ezen a 80 byte-on belül:

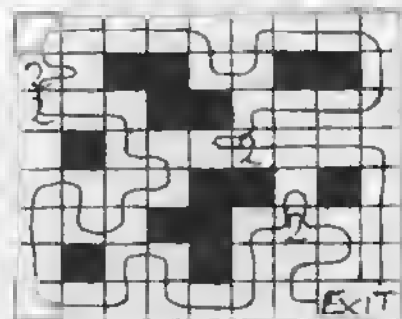
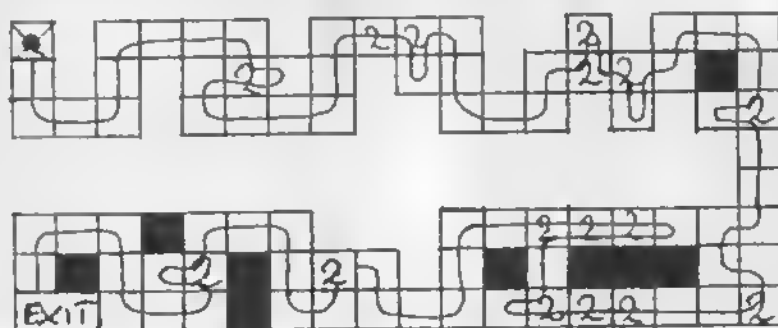
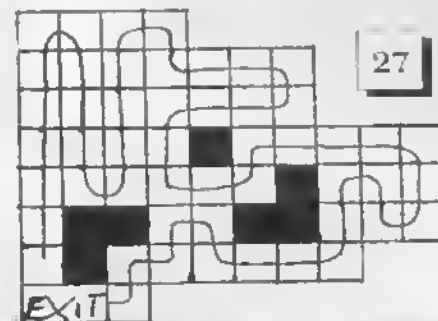
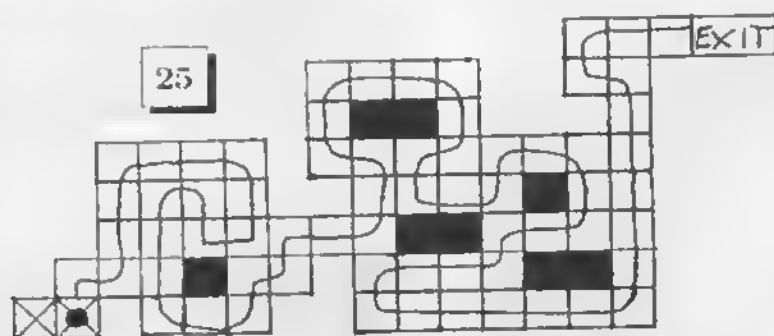
00—0F: Név (klässé tükkösen)  
>00 C3 EF D6 E2 EF F9 FF  
>08 FF FF FF FF FF FF FF

10—14: Lévelek sorban (Erő, ...)

Huht! A BT3 témát legközelebb IO!l!atjuk!

• Jahny©™ (Mr.AIDSface, Xínó stb.)





# 064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

## EASY SCRIPT

Gondolom sokaknak megvan az egyik legjobb szövegszerkesztő C64-en: az **EASY SCRIPT**. Abban azonban már nem vagyok olyan biztos, hogy mindenkinek tisztában van a program nyújtotta lehetőségekkel, ezért most ezt foglalnám össze röviden. A program alapvetően két fő részre bontható: az egyik rész maga a szöveg, a szövegszerkesztő; a másik a szövegben elhelyezhető formátum utasítások (pl.: margók, sorki egyenlítés stb.), ezeket meg kell, hogy előzze egy inverz 's', ezt az 'F3'-mal írhatjuk ki, egy sorba írt formátumparancsokat 's'-tal választjuk el egymástól. Ezenkívül ott van még az 'F1'-gyel elérhető parancs mód, amely után egy vagy több újabb billentyű lenyomásával megint egy eseményt leírnak, hogy bármikor bármit a lehető leggyorsabban ki lehessen keresni. Tehát:

### EDIT mód (szerkesztés):

- 'F1' - Parancs mód
- 'F2' - FILE nevének kímásolása
- 'F3' - Formátum jel
- 'F4' - DISK mód
- 'F5' - Betűzár be/ki
- 'F6' - Tízdeses tabulátor be/ki
- 'F7' - Vízszintes tabulátor
- 'F8' - Függőleges tabulátor

### Kurzormozgatás:

- 'CLR' - Szöveg eleje
- 'HOME' - Bal felső sarok
- 'Backspace' - Előző sor vége
- 'SHIFT+SPACE' - Összekapcsoló jel
- 'SHIFT+RETURN' - Következő sor
- 'CTRL+W' - Következő szó eleje
- 'CTRL+Backspace' - Előző szó vége

### Parancs mód ('F1'):

- 'A' - Blokk másolása
- 'B' - Változó blokk kijelölése
- 'C' -> 'H' - Vízszintes tabulátor törlése
- > 'V' - Függőleges tabulátor törlése
- 'O' - Blokk szerű törlés
- 'E' -> 'A' - Egész szöveg törlése
- > 'P' - Következő bekezdés törlése
- > 'R' - Hátralévő szövegrész törlése
- > 'S' - Következő mondat törlése
- 'F' - Szöveg kimentése
- 'G' -> 'Betű' - Szöveg végére ugrás
- > 'Szám' - Adott sorra ugrás
- > '999' - FILE utolsó sorára ugrás
- 'H' -> 'L' - Keresés összefűzött FILE-ban
- > 'M' - Keresés a memóriában
- 'I' - Folyamatos beszűrés be/ki
- 'L' - Szöveg betöltése
- 'M' - Kímért blokk kijelölése
- 'O' -> 'C' - Folyamatos nyomtatás
- > 'O' - Eszköz száma
- > 'F' - Kitélt FILE
- > 'L' - Összefűzött FILE(ok)
- > 'P' - Nyomtatási
- > 'C' - Következő lap
- > 'V' - Képernyőre
- > 'SPACE' - Páztázás Indit/állit
- > 'COM' - Soronkénti páztázás
- > 'STOP' - Megállit
- > 'RET' - Sor elejére
- > 'F5' - 20 oszlopot jobbra
- > 'F7' - 40 oszlopot jobbra
- > 'C' - Következő lap
- > 'P' - Aktuális lap nyomtatása
- > 'X' - Többszörös másolat
- 'P' - Vízszintes tabulátor letapogatása
- 'R' - Blokk kijelölése
- 'S' - Helyettesítendő szövegrész megadása
- 'T' -> 'H' - Vízszintes tabulátor kijelölése
- > 'V' - Függőleges tabulátor kijelölése

- 'U' - Kis/nagy betűcsere a hátralévő szövegben
- 'V' - Blokk kitéltése
- 'X' - Blokk áthelyezése
- 'Z' - Összes tabulátor törlése
- '@' -> 'L' - Helyettesítés összefűzött FILE-ban
- > 'M' - Helyettesítés a memóriában
- '\_ ' - Hang be/ki
- '\_ ' - Feltételes olváasztás
- 'CRSR' - Páztázás
- 'SHIFT' - Gyorsít
- 'SPACE' - Indit/állit
- 'STOP' - Befojez
- 'STOP' - Rendszer-RESET
- 'SPACE' - 24 sort előre
- 'SHIFT+SPACE' - 24 sort hátra
- 'INST' - Sor beszűrés
- 'DEL' - Sor kitéltése
- 'SHIFT+F' - Blokk kimentése
- 'SHIFT+V' - Változó blokk kiürítése

### Karakterkészletek:

- [ ] - Aláhúzott
- ( ) - Félkörvár
- .. - Kővér
- < , > - Sűrített
- & , % - Árnyékolt
- ' - Felső indexelt
- ~ - Alsó indexelt

A CHARSET-eknél az első jellei be-, a második kikapcsolhatjuk a készletet (kivétel az index).

### Formátumparancsok ('F3'):

- # - Automatikus lapszámzás (inverz)
- CH..... - Karakterdefiníciós
- CN..... - Központosítás be/ki 0

FP.. - Feltételes lapemelés  
 FT.:bal,köz,jobb - Lábjegyzet  
 HD.:bal,köz,jobb - Fejléc  
 HL.. - Fejléc és lábjegyzet bal margója  
 HR.. - Fejléc és lábjegyzet jobb margója  
 JU.. - Sorkegyenlítés be 1/ki 0  
 LF.. - Soremelés be 1/ki 0  
 LK.. - Folytatásfile megadása  
 LM.. - Bal margó

LN.. - Üres sorok  
 LP.. - Sor/INCH (4,6,8,12)  
 MA.. - Margó feloldása  
 NB.. - Megjegyzés  
 OF.. - Oszlop eltolás  
 P#.. - Kezdő lépszám  
 PL.. - Laphosszúság  
 PS.. - Nyomatási szünet üzenettel  
 PT.. - Karektor/INCH (6,8,10,12,15)

RA.. - Jobboldal egyenlítése be 1/ki 0  
 RM.. - Jobb margó  
 SP.. - Köztes üres sor  
 TL.. - Szöveghosszúság  
 VP.. - Soroktolás  
 A pontok mindenhol számokat jelentenek.  
 (pl. 'SP' 9 sor hagy ki, ugrik előre) a pontok számának megfelelő számjeggyel.  
 • JOE

## Képcsíkozás #2

Ez a program a '93/94-es Évkönyvben megjelent programomnál sokkal rövidebb és egyszerűbb; ez is a grafikus képernyőt csíkozza fel, de itt már a futás során nem 'nyolja' át az egész képernyőt, hanem csak a számmal megadott csíkok rajkja fel a képernyőre. Az ART STUDIO 2.3b-s képet \$4000-tól kell elhelyezni a memóriában, in-ron fogja a program olvasni a képcsíkok adatait. A programot úgy írtam meg, hogy ezt BASIC ismeretekkel rendelkező felhasználók is hasznosítani tudják. SYS 49152-vel inicializálhatjuk az egész grafikus képernyőt (törölés, színezés). SYS 49155-x-szel pedig az x-edik vízszintes képcsíkot kapcsolja be. A csíkozás úgy van megoldva, hogy ha egy bekapcsolt sor próbálunk újra bekapcsolni, akkor azt kikapcsolja, így elvileg bármilyen örült logika alapján felcsíkozhatjuk a képet. A program végén lévő kis BASIC rész a képernyő aljáról és tetejéről 2-es lépésközzel indulva csíkozza fel a képet, de kis átirással hasonló dolgokat gépi kódból is művelhetünk. Gondolom ezzel mindenkinek elega lett a képcsíkozásból. Most pedig következék mege a program:

```
C000      .DP1 00
C000      *= $C0D0
C000 4C 0A C0      JMP TT
C003 20 F1 87      JSR $B7F1
C006 8A          TXA
C007 4C 22 C0      JMP AA
C00A A9 00      LDA $300
C00C 85 FB      STA $FB
C00E A9 20      LDA $320
C010 85 FC      STA $FC
C012 AA          TAX
C013 A0 00      LDY $300
C015 91 FB      STA ($FB),Y
C017 C8          INY
C018 00 FB      BNE DD
C01A E6 FC      INC $FC
C01C CA          OEX
C01D 00 F4      BNE EE
C01F 4C 63 C0      JMP SZ
C022 48          AA      PHA
```

```
C023 29 07      AND $307
C025 85 02      STA $302
C027 6B          PLA
C028 4A          LSR
C029 4A          LSR
C02A 4A          LSR
C02B A8          TAY
C02C B9 CD C0      LOA L0,Y
C02F 1B          CLC
C030 65 02      AOC $302
C032 85 F8      STA $FB
C034 85 F0      STA $FD
C036 B9 B4 CD      LDA HI,Y
C039 85 FC      STA $FC
C03B 1B          CLC
C03C 69 20      ADC $320
C03E 85 FE      STA $FE
C040 A0 00      LDY $300
C042 B1 F0      LDA ($F0),Y
C044 51 FB      EOR ($FB),Y
C046 91 FB      STA ($FB),Y
C048 9B          TYA
C049 1B          CLC
C04A 69 08      AOC $308
C04C A8          TAY
C04D 00 F3      BNE V1
C04F E6 FC      INC $FC
C051 E6 FE      INC $FE
C053 A0 38      LOY $38
C055 B1 FD      LDA ($FD),Y
C057 51 FB      EOR ($FB),Y
C059 91 FB      STA ($FB),Y
C05B 98          TYA
C05C 38          SEC
C05E E9 0B      SBC $308
C05F A8          TAY
C060 10 F3      BPL V2
C062 60          RTS
C063 A9 10      LOA $29
C065 B0 1B DD      STA $3018
C068 A9 38      LOA $59
C06A B0 11 DD      STA $3011
C06D A9 08      LOA $216
C06F B0 16 00      STA $3016
C072 A2 00      LOX $300
C074 B0 40 5F GT      LOA $5F40,X
C077 9D 00 04      STA $3040,X
C07A B0 40 60      LOA $6040,X
```

```
C07D 9D 00 05      STA $3050,X
C080 B0 40 61      LDA $6140,X
C083 9D 00 06      STA $3060,X
C086 B0 40 62      LOA $6240,X
C089 9D 00 07      STA $3070,X
C08C B0 38 63      LOA $6338,X
C08F 9D 00 08      STA $3080,X
C092 B0 38 64      LOA $6438,X
C095 9D 00 09      STA $3090,X
C098 B0 38 65      LOA $6538,X
C09B 9D 00 DA      STA $30DA,X
C09E B0 38 66      LOA $6638,X
C0A1 9D 00 0B      STA $30B0,X
C0A4 EB          INX
C0A5 00 C0      BNE GT
C0A7 AD 28 63      LDA $6328
C0AA B0 20 00      STA $3020
C0AD A0 29 63      LOA $6329
C0B0 B0 21 00      STA $3021
C0B3 60          RTS
```

```
C0B4          HI
      .BYTE32,33,34,35,37,38,39,40
C0BC          .BYTE42,43,44,45,47,48,49
C0C3          .BYTE50,52,53,54,55,57,58,59
C0CB          .BYTE60,62
C0C0          LD
      .BYTE0,64,128,192,0,64,128,192
C0D5          .BYTE0,64,128,192
C0D9          .BYTE0,64,128,192,0,64,128,192
C0DA          .BYTE0,64,128,192,0
```

### A BASIC lista:

```
300 SYS49152
310 FORI=0TO199STEP2
320 SYS49155,I
330 SYS49155,199-I
340 NEXT
350 GETA$:IFA$="THEN350
360 POKE53265,155:POKE53272,21:
    POKE53270,200
```

• JOE

# AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
 TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Huju mindegyiknek!

Végre beköszöntött a forró meleg.  
 Az utcákon lengedeznek a jó nagy .....  
 lombok.

Mindenkinek gondom így az érettségi után már nem is annyira kellemetlen és zavaró ez a rohadt kánikula, mivel vagy ki-mennek a strandre, (gyenge megoldás) vagy a hűvös, homályos szobában gépez-nék, (alternatív megoldás) vagy baúlnok egy meghitt otthonos kácsi-mibe, és úgy be-ügnék, mint a disznó (A lehető legjobb megoldás). (Ezt én is így gondolom. —

Cowboy, Getto, 1.0, Bryan stb.) Így, a nyár beköszöntével nekem sincs merho nagy kedvem mindentlétel marhaságról írni, de mivel muszáj, meg kell csinálni. Az előző számban már megemlítettem a tömörítőket, de mielőtt megint belovetném magam, érde-mes egy kicsit bővebben írni róluk. Szóval (és tat(ü)vef) mik is azok a tömörítők?

### Tömörítők

A tömörítőket definiálhatjuk úgy is, hogy olyan programok, emolyakkal különböző

file-okat vagy teljes lamazeket sűrítethetünk össze helymegtakarításból, vagy poénból. Esetleg archiválás céljából. Ezeknek a programoknak különböző osztályai vannak:

• Az első, a file-tömörítők osztálya. Ezek egy file file-tömörítésére alkalmasak, és az összetömörített file-okat ki is csomagol-ják. Ide tartozik az előző számban ismer-tett PowerPacker, és a közkezen lógó Turbo Imploder. A PowerPacker a na-gyobb file-okat rosszabbul tömöríti mint a Turbo Imploder, viszont a TI-hoz több memória szükséges. A speciális dolgok

amik jöttek a PP-re: P1. más tömörítők által összetömörített lila-ok tömörítésére is alkalmas, gyors, kevés memóriagigányt van. Ugyanúgy spórol daligok vannak a TI-hoz is: Program'hunt'-okat is össze lehet lúzni vele, rendszerfájlokat is lehet vele tömöríteni.

• A másik két osztály, a **file-archiváló** programok és a **lamezarchiváló** programok. Az előzővel egyszerre több file-t is össze lehet tömöríteni, sőt egész könyvtárakat, míg az utóbbival egy teljes DD-s lemez tartalmát, melyet ha kicsomagolunk egy másik lemezre, az eredeti lemez tökéletes mását kapjuk. (Orosz tudók alányban!) A file-archiválók közé tartozik az **LHARC**, **LHA**, **PKZIP**. Én az **LHA**-t szoktam mindig használni, mert ebben bízom meg a legjobban. Az **LHA**-t gondolom senkinek sem kell bemutatni, mivel ahogy járni-kolni szoktam Amigós összejevőteleken, majdnem mindenki az **LHA**-val tömörített. Annyit azért megemlítek róla, hogy érdemesebb a regisztrált **LHA**-t használni, hiába egyszerűbb a verziószáma a reklám **LHA** verziószámánál, mivel csak a regisztrált verzióval lehet tölteni. A paramétereket mindenki megtudhatja, ha a CLI-be simán beírja az **LHA**-t. Én most azért nem írom le, mert nincs kedvem. .... Na jó, írom, de csak azokat, amik fontosak:

**Kezdjük az utasításokkal:**

- a: File-okat adhatunk meg a fő file-ba.
- c: Kicsomagol, egy könyvtárba mindent.
- x: Kicsomagol, de figyelembe veszi a könyvtárstruktúrát.
- l: Kilistázza az archivált file-okat.
- d: Letölti a file-okat.

**Folytassuk az opciókkal:**

- r: Az oldiractory-kat is figyelembe veszi.
- v: Ha megadjuk neki hogy hány byte-ot rakjon össze, akkor az összes file ugyanakkora lesz.

Számomra ennyi a fontos dolog, ha valaki többel akar meg tudni az **LHA**-ról, akkor a **SHELL** ablakba csak simán írja be, hogy **LHA**, és megkapja a paramétereket.

A lemezarchiválók jelentősége akkor nyilvánul meg, ha **BBS**-ről vagy **CD**-ről akarunk valamit leszedni, mivel **NDOS** lemezek összetömörített formában kevesebb helyet foglalnak, és gyorsabban lehet átmásolni őket windsiról windsire, vagy windsiról lemezre. Ezeket a **DMSWIN**-nal, **ZIP**-mal, **DIMP**-pol lehet elérni. Ezek közül mind sebességben, mind sűrűségben a **DMSWIN** viszi a pálmát, meg ennek a programnak a leírása következik nemsokára. 23w40lt5y6guh... Akkor következzen a **DMSWIN**! (Ugya megmondtam!)

## DMSWIN

A **DMSWIN**-hoz szükségük van az **Arp.library**-re, amit a **LIBS** könyvtárba kéretik elhelyezni. Hogy elindítsuk, csak klikkeljünk a program ikonjára, és indíthatjuk CLI-ből is (Lustak hátrányban!). A Oadgat-ek jelentésai a következők:

- **READ OADGET**: Ha ráklikkelünk, egy másik ablakot kapunk, ahol különböző paramétereket állíthatunk be a read funkcióknak:
- 1) **OUTPUT FILE GADGET**: Először egy standard file requester-t, ahonnan kiválaszthatjuk az output file-t.
- 2) **OUTPUT FILE STRING GADGET**: Ideclickelve beírhatjuk az output file nevét.
- 3) **TEXT FILE OADGET**: Ugyanúgy megnyit egy file requester-t mint az előbb, de itt a Text file-okat választhatjuk ki.
- 4) **TEXT FILE STRING GADGET**: Itt ugyanúgy mint bárhol máshol, beírhatjuk a text file nevét.
- 5) **ENCRYPT STRINO GADGET**: Ennek

az (zánok (gadget)-nek) a hatására beírhatunk különféle szavakat, amelyeket titkos kulcsszavaknak is vehetünk, (tettve, ha nem mondjuk el senkinek, és mi aem figyelünk oda, amikor beírjuk,) melynek hatására csak akkor tömörítődik ki a file, ha beírtuk ugyanazt a kulcsszavunkat. Marha jó, mi? Ha nem akarsz password-el, akkor hagyd üresen azt a gadgetet.

- 6) **CMODE GADGET**: Ha ide clickolunk, akkor végignézhethetjük a tömörítés módjait.
- 7) **INHIBIT? GADGET**: Ha ezt kiválasztjuk, akkor leleghatja a meghajtót olvasás közben.
- 8) **BITMAP? GADGET**: Ha kiválasztjuk, akkor a Sector Bitmap-ot használja a program, mikor tömörítjük a dataikat. (DADA-kat? — Covboy)
- 9) **DEVICE GADGET**: Ideclickelve meg tudhatjuk, hogy melyek a használhatóan lévő meghajtók ahonnan olvashatunk. Csak a meghajtóknak van olyan tulajdonságuk, hogy 80 track — 2 oldal — 11 szektor, vagyis 512 byte par szektort tudnak használni. A más drive-okat is akarunk használni, a **DMSWIN** indítása előtt győződjünk meg róla, hogy be vannak-e kapcsolva.
- 10) **LOWTRACK GADGET**: Itt kiválaszthatjuk a LowTrack paramétereket.
- 11) **HIGHTRACK GADGET**: Ugyanaz mint az előbb, csak itt a HighTrack paramétereket állíthatjuk be.
- 12) **OK GADGET**: Ha minden OKÉ, (Teljesülnek a régi álmok, a holnapra már minden oké! — 88-as Csoport) ezzel indíthatjuk az egész művet.
- 13) **CANCEL OADGET**: Érvénytelenít mindent, és visszaléphetünk a kezdő képernyőhöz.

• **WRITE GADGET**: Ha ide clickolunk, az is megnyit egy másik ablakot, ahol a write funkcióknak a paraméterait állíthatjuk be:

- 1) **INPUT FILE 1 GADGET**: Itt is egy file ablakot kapunk, ahol kiválaszthatjuk a fő input file-t.
- 2) **INPUT FILE 1 STRING GADGET**: Ide egy click, és megadhatjuk a fő input file nevét. (H/V/I/I-asok előnyben!)
- 3) **INPUT FILE 2 OADGET**: Ugyanúgy mint az előzőeknél, file ablak, ahonnan kijelölhetünk egy másik input file-t.
- 4) **INPUT FILE 2 STRING GADGET**: Itt a másik input file nevet adhatjuk meg.
- 5) **OECRYPT STRING GADGET**: Ez a gadget beírja a **Oacrypton** password-be. Itt a **LOAO** monónál megadott kulcszórt (Ha adtunk neki) írhatjuk be, hogy visszakapjuk a lamezünket.
- 6) **TEXT? GADGET**: Kiválasztva a **Banner Text** jelenik meg. (Ezt már hára nem értem! — Covboy)
- 7) **PAUSE? GADGET**: Ha aktiv, akkor miután megmutatta a **Banner Text**-et, vagy a bootblock-ot, paúzá.
- 8) **VALIDATE? GADGET**: Vagy kiválasztjuk, vagy nem. Ha igen, akkor validálja a lemezt, miután befejezte az íróműveletet.
- 9), 10), 11), 12), 13)-as gadgetek meg egyeznek a **READ** ablaknál írtakkal.

- **VIEW GADGET**: Ideclickelésnél megnyit egy requester-t, ahol kiválaszthatjuk azt a file-t, amelyiket meg akarunk nézni.
- **TEST GADGET**: Ugyanaz, mint az előző, csak azzal a kis különbséggel, hogy itt a teszteléshez választhatjuk ki a file-unkat.
- **TEXT GADGET**: Ennél a requesterrel a **Banner Text**-ot nézhetjük meg.
- **REPACK GADGET**: Ha a pakány bal fülét kétszer megberizgáljuk előlött a gadget lőlött, akkor megnyit egy másik ablakot, ahol beállíthatjuk a **Repack**

funkció különböző paraméterait.

- 1) **INPUT FILE GADGET**: Iamét kapunk egy requester-t, ahonnan kiválaszthatjuk az input file-t.
- 2) **INPUT FILE STRING GADGET**: Ideclickelve, beírhatjuk az input file nevét.
- 3) **OUTPUT FILE GADGET**: Itt az Output file-t választhatjuk ki. (Requestarból! — Covboy)
- 4) **OUTPUT FILE STRING GADGET**: Itt a file nevét adhatjuk meg.

A **CMOOE**, **LOWTRACK**, **HIGHTRACK**, **OK**, **CANCEL** gadgetek funkciói meg egyeznek a **READ** ablak ezen gadgetjeivel.

- **ABOUT GADGET**: Aktuális információ ad a programról.
- **ABORT GADGET**: Minden aktuális műveletet megszakít, ha ráclickolunk.
- **ICONIFY GADGET**: (Na meg a **GO, GO GADGET**! — Getto) (A lapozgató gadget mellett találhatjuk meg az ablakkörleten) Ezzel tudjuk az ablakot lekicsinyíteni, ezáltal praktikusán al tudjuk hatyezni a kis ablakot a képernyő bémoly részén.

Ennyi lenne a **DMSWIN**, aztán azt hiszem, hogy a tömörítőket ki is vesztük. A többivel azért nem érdemes logalkozni, mivel vagy olvastuk, vagy shittet. Jó, tisztelet a kivételnek. Azt hiszem visszatérek még a grafikai dolgokat (felhasználó programokhoz. Tehát a következő sorokon a **BigAnim** 3.3-as verzióját fogom kiaprózni.

## BigAnim 3.3

Jóges lehet a kérdés, hogy mi is az a **BigAnim**? A **BigAnim** egy animációlejátszó. (Ki gondolta volna? — Covboy) és azért hívják így, mert lo tudja játszani az olyan animációkat, amelyek túl nagyok ahhoz, hogy közvetlen betöltődjenek a memóriába. Két jelentős tulajdonsága van:

Az egyik az, hogy az animációt nem egyben tölti be, hanem először betölt 100 Kbyte-ot, és miután elkészült lejátszani, egyidejűleg betölti a következő 100 Kbyte-ot. A Másik tulajdonsága az, hogy ha Kickstart 3.0-át, vagy későbbi verziót használunk, akkor a **BigAnim** az új duplabuffer rutint használja a **graphics.library**-ben. Ha 3.0-ánál kisebbet használunk, akkor átvesszi a képernyőkezelést az **Intuition.library**-től, hogy felgyarítsa a lejátszási sebességet. Aazonban ha megcsaroljuk a képernyőt, vagy lehúzzuk a **BigAnim** képernyőjét, akkor ezt a program érzékeli, és ezt használja a régi lassú rutin helyett. A **BigAnim**-ot **Shell**-ből indíthatjuk, Paraméterai:

**BigAnim** [filename] [**LOADALL**] [**HIRES**] [**BLANK**] [**VERBOSE**] [**BUFSIZE n**] [**RELTIME n**] [**TASKPRI N**], ahol a 'filename' **ANIM5** vagy **ANIM7** animációra utal. **ANIM8**-cal senki ne próbálkozzon, mert nem fog neki menni. A legegyszerűbb megoldás, hogy az **ANIM8**-at átkonvertáljuk **ANIM7**-be, és így használjuk. A paraméteropsónók jelentései a következők:

- 1) **Loadall**: Betöltjük vele az egész animációt mielőtt lejátszaná. Az animáció o chunk-okba töltődik, amelyeknek a méretét a **BUFSIZE**-zel állíthatjuk be.
- 2) **HIRES**: A felbontást megváltoztatja **Hires/Interlaca**-re. Ez csak akkor működik, ha az eredeti beállítás **Lores/Nolaca**.
- 3) **BLANK**: Bilenkölja az egérpointant.
- 4) **VERBOSE**: **BigAnim**-unk egy-két információt szolgáltat az animációról, úgyis: mint a képernyő nagyságát/mélységét (sűrűségét, anyagát, ordasságot stb), display módjait, az animáció típusát (5, 7) stb

Lássonk erre egy példát:  
**Példa:** **Magyarázat:**  
 File: Juggler File-név  
 Picture: 320\*200 (48000 bytes)  
 Képméret  
 Display: 320\*200\*6 planes disfgg  
 Modes: LORES HAM Megjelenítési mód  
 Animtype: 5 Animáció típusa:  
 5 rövid, 7 hosszú  
 Lenght: 24 frames Hány képkockából áll az animáció  
 Speed: 50 fps Aktuális lejátszási sebesség (képkocka/sec)

- 5) **BUFSIZE n:** Beállíthatjuk vele a buffer méretét n byte-okban. Az alapbeállítás 100K (102400 bytes), melyet a **BigAnim** töltőget egymás után (akár a hurkát).
- 6) **RELTIME n:** Beállítja a lejátszás időjét, ha PAL rendszerben játszunk le, akkor 1/50 sec., ha NTSC-ben, akkor 1/60. (Kihitte volna? — Cowboy)
- 7) **TASKPRI n:** Ezzel beállíthatjuk a **BigAnim** taskprioritását lejátszás alatt. Ha a harddisk kontrollered nem használja a DMA-t, a lejátszás valószínűleg kevésbé lesz szaggatott, ha magas taskprioritást használunk. A prioritás vagy a file systemét használja, vagy amit a winchester használ.

#### Billentőzetkloasztás az animáció lejátszásában:

'ESC': Kilépés a **BigAnim**-ból. Használhatjuk a jobb egérgombot is, ha akarjuk.  
 'SPACE': Lepauzálja az animációt, vagy elindítja, ha már aktiváltuk.  
 'N': Ha peuzálunk, a következő kockát mutatja meg.  
 'TAB': Ciklikusan cseréli a színeket.  
 'SHIFT TAB': Kikapcsolja a ciklust, és visszaállítja az eredeti színeket.

Ha bizonyos opciókat akarunk használni, vagy be akarjuk állítani az alap dolgokat, akkor egy environment-be ki tudjuk menteni a beállított értékeket, melynek neve **BIGANIMOPTS**. Például, ha a buffer méretét mindig 204800 byte-nak akarjuk beállítani, akkor beírjuk, hogy:  
**SetEnv BIGANIMOPTS BUFSIZE 204800**, és **BigAnim**-unk ezt az értéket használja az alap 102400 byte érték helyett. A **BUFSIZE**, **RELTIME** és **TASKPRI** értékeket a **BIGANIMOPTS**-on keresztül beállítani egyszerűen a megfelelő utasításoptionokkal lehet.

Néhány további info. A **BigAnim** támogatja a CMAP chunk-okat az animációban, és ennek megfelelően változtatja meg a képernyőszíneket.

Hogyan használjuk a legjobb bufferméretet? Tehát fel mindenki jogosan a kérdést. Hogy maximálizáljuk a lejátszási sebességet, tegyük a következőt: ha van elég memóriánk, töltsük be a teljes animációt, használjuk a **LOADALL** funkciót. Ezzel érjük el a lehető leggyorsabb lejátszást. Ha nincs elég memóriánk, beállíthatunk egy másik bufferméretet a **BUFSIZE** opcióval. Ha a **VERBOSE** opciót használjuk, meg tudhatunk bőlteni mindent, és meglátjuk, hogy a különböző bufferméretetek hogyan befolyásolják a lejátszás sebességét. Egy-két dolog, amit érdemes megjegyezni: A **BigAnim** nem egyidejű töltési módszernek következtében a legnagyobb lehetséges bufferméret nem adja a leggyorsabb lejátszást. A file-méretet és a bufferméretet próbelátással célszerű beállítani. Például: Ha 300Kbyte-os bufferméretet használunk és az animációnk 1000Kbyte, akkor az első három olvasásnál 300Kbyte-tol adatot olvas be egyenként, de negyedszerre csak 100Kbyte-ot lólt be. Ez tiszta sor, hogy nem optimális. Az ideális bufferbeállítás vagy 250, vagy 334Kbyte. Gondolom érthető, hogy miért. Mondjuk azért is ez az elosztás az optimális, mert ha az utolsó rész, amit betölt az animációból a **BigAnim** teleakkora

hosszú, mint az előzőek, egy üzenetet kapunk, azzal a szöveggel, hogy nem optimális a buffer mérete.  
 Két probléma merül fel miközben az ideális beállítást keressük.

- 1) Néha a lejátszás leáll, majd folytatódik.  
**Ok:**
  - a) A winchester nem tud olyan gyorsan tölteni, mint ahogy az animáció lejátszódik.
  - b) A keménylemez felhasználja az összes rendelkezésére álló CPU-t, azért leáll a lejátszás.

#### Megoldás:

- a) Növeljük meg a buffer méretét, és/vagy használjuk a **REALTIME**-ot, hogy lelassítsuk a lejátszást, és ezt már tudja követni a winchester.
  - b) Használjuk a **TASKPRI** utasítást, hogy megnöveljük a **BigAnim** taskprioritását. Általában ha ugyanazt a prioritást használjuk, mint a harddisk, akkor kapjuk meg a legjobb eredményt.
- 2) Olyankor a lejátszás átmenetileg leáll.  
**Ok:** A winchester átmenetileg kőszénhezően nem tud teljes sebességgel kitémöríteni.  
**Megoldás:** Használjuk a **REALTIME**-ot, hogy lelassítsuk a lejátszási sebességet. A lejátszás természetesen lassabb lesz, de nem lesz annyira dőcögős, mint előtte.

Ennyi lett volna a **BigAnim**. Jó szórakozást hozzá.

#### Hanna&Barbara Animation Workshop

Gondolom, hogy mindeki hébe-hóba rajzoltat valamit valamilyen rajzprogrammal. Van aki professzionális rajzprogramokkal alkotja meg az általa alképzelt fantazmagóriákat, van aki beéri az egyszerűbb, együgyűbb, de ennek ellenére használható rajzszerszerekkel. A bonyolultabb, profibb rajzprogramok közé tartozik a **Brilliance**, **AdPro**, **ImageMaster**, **CineMorph**, **Morph + ...stb**. Az egyszerűbbek a **Dpaint**, **PPaint**, **Walt Disney Studio**, és a **Hanna&Barbara Animation Workshop**. Most ez utóbbitól dobok egy kis rizzát (gondolom nyelvművész olvasóinknak nem nagyon tetszik az az utolsó mondat, de majd lassan hozzászoknak — vagy nem).

Szóval, amikor elindítjuk a programot, a bejelentkező képernyő szinte teljes mása (Már megint az oroszok! — Cowboy) látszik. (Égészalakos, fűrdőruhanékúll, kihaltható) amit védelemnek szántak. De mit nekünk védelem, (Esetleg az oroszok attól — Cowboy) clickeljünk csak valamelyik ikonra jobb oldalra, és magkapjuk a program főképernyőjét. Itt érdekes módon nem a standard egyszerű szürke ikonokat látjuk, hanem rajzfilmhez méltóan idétlen ábrákat (nemhíbea, azért a **Hanna-Barbara** kettős tudott rajzolni! — Getto). Bal oldalon két nyílat láthatunk egy csúszóke alján, és letolján. Ezekkel tudjuk kiválasztani a kész képkockák közül azt, amelyikhez még rajzolni akarunk valamit. A kész képek sorszámai a csúszóke mellett találhatóak meg, de csak akkor, ha már rajzoltunk valamit.

Jobb oldalon az ikonok alatt található az animáció (sok képkocka egymás után) lejátszásához szükséges kazalópanel, úgyismint tekerés előre, hátra, letolással, lejátszás, pillanatállj stb. és a gyorsaságot beállító csúszóke (a hirta lassakadit, úgyhogy ne is keresd).

Felül hat darab ikont láthatunk, melyeknek jelentése a következőket takarják:

- **Rajzlap:** Ezzel az ikonnal a rajzolóképernyőhöz érkezünk. Itt csinálhatunk végéredményben mindent. A képernyő nagy részét a rajzfelület alkotja, alul pedig különböző gadgeteket (Aha, már megint itt

ez a dills detektiv — Getto) találhatóunk. A bal oldalon, a legelső részen a coruza vastagságát állíthatjuk be. (Fanatikus szadisták előnyben — Mr.AIDSface) Mellőtte nyolc, nem több, nem kevesebb mint nyolc ikont láthatunk. A hozzájuk rendelt funkciók a következők:

- a) **Folyamatos vonal:** Ezzel tudunk görbén egyenes, folyamatosan hullámos vonalakat húzni, ki-ki a saját ízlésének megfelelően. (Hallod ezt Kiki? — Cowboy)
- b) **Egyenes vonal:** Itt egy pontot kijelölve és az egér gombját nyomva tartva, az egeret elhúzza beállíthatjuk az egyenes hosszát és irányát.
- c) **Kiborult fazék:** (Ez billi egyébként, csak finoman fogalmazunk — Getto) Ezzel tölthetünk ki különböző színekkel különböző formákat. Azért vigyázzunk a vonalak érintkezésére, mert a lyukakon kifolyva az egész képernyőt klónthatjuk.
- d) **Ölő:** Erre clickelve, ha kiválasztunk a rajzunkon egy részt, azt kivágja, és ameddig nem tiltjuk le, addig azt a kivágott részt rákeszgethatjuk összevissza mindenhova.
- e) **Teli-Üres kocka:** Ha csak a kareket látjuk, akkor üres kockát, vagy löglapot alkothatunk úgy, hogy az egérrel valahova clickelünk, és elhúzzuk onnan Persze a gombot tartuk nyomva. Ha teli kocka van az ikonon, akkor érelomszerűen felt alakzatokat készíthetünk.
- f) **Teli-Üres kör:** Ugyanaz, mint a kockánál, csak itt érelomszerűen teli vagy üres köröket és ellipsziseket készíthetünk, Persze csak ha ideclickelünk.
- g) **T betű:** (Nem tanulóvezető!) Ha ezt választjuk, akkor bármilyen megjegyzést vagy szöveget hozzábillgysíthatunk a képernyőhöz (vagy máséhoz) (MÁSAHOZ!!! — Cowboy).
- h) **Nagyító:** A kijelölt részt nagyíthatjuk ki, rejlínomták céljából.

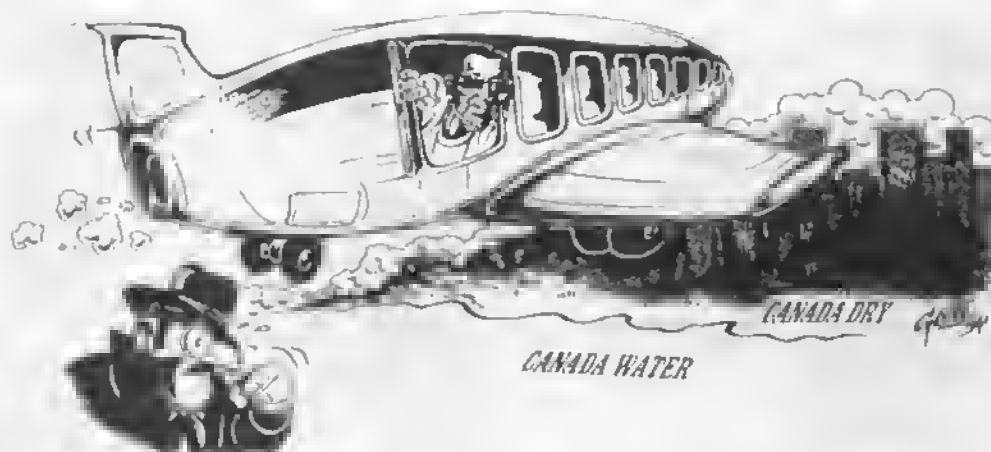
Az ikonok mellett őt, ja nem, három nyílat láthatunk. A lefele nyíllal a képeink számát határozhatjuk meg. A balra és jobbra nyíllak segítségével a képek között válogathatunk. Egyébként ha van már mondjuk négy képeink egymás után (aorban), és a második képkocka után nyomjuk meg a lefele nyílat, akkor a képeink sorrendje a következőképpen alakul: 1;2;5;3;4. Ebből már mindenki kitalálhatja, hogy mire akarunk kiilyukadni (Hogyhogy mira? Hát hárommal — Cowboy).

A következő ikonon egy, a kezét a szájában tartó figurát ábrázol. Ha benyomjuk, akkor az utolsó műveletünket törölhetjük le vele. Mellőtte egy hegységet ábrázoló gadgetet láthatunk, ennek a jelentése itt nem érvesül. A szivacs ikon letörli a képernyőt. Az ecset ikonnal egy másik képernyőre kapunk. Itt mindent megcsinálhatunk, amit az előző képernyőn, sőt itt még az ecset színeit is beállíthatjuk. A hegység ikon itt mar őt, a hététeret rajzolhatjuk meg vele (azt hiazom).

A színekkel egyértelműen a használatban lévő színek közül válogathatunk. Az ecset hatására egy új választási opciót kapunk, ahol a színeket keverhetjük ki. (Maximum nyolcat, ha elfogytak, akkor érdemes azzal a színnel megrajzolni azt amit akarunk, majd utána átkverhetjük ki) Exit-tel kiléphetünk.

- **Ecset.** Ugyanazokat a funkciókat véltük lefedezni mint az előző ikonnal, semmi különbség nincs, mert az első ikont választva, az ottani gadgetekkel is elő lehet hozni az itteni rajzlapot.
- **Caapo** A képeket lehet összeválni vele. Nekem **ERROR 4 Unable to access vdi digitizer** hirtelen figyelmeztetett valamire (Tehát nem tudtam használni)





• **Trashcan:** Az összes eddigi képünket amit csináltunk, kivéve amit elmentettünk, kidobhatjuk.  
 • **Fiókosszokmány:** Load-Save opciók. A használatát mindenki kitalálja magától is.  
 • **Exit:** Kilépés a programból.  
 Ennyi lett volna. Az igazság az, hogy még körülbelül 5000 karaktert kellene írnom, de mivel az anyagaim is elfogytak, (Persze, teljesen kijózanodtál mi? Szegőd magad! — Cowboy, Getto), és totális utazási lázban égek, (Sőt! Lángolok!) semmi értelmes nem jut az eszembe (Hova??? — Getto), ezért itt be is fejezem. Getto-t lefizettem egy pár sörrel, hogy valami jó rajtot készítsen a maradék üres helyre, így legalább az oldal ki lesz használva. Tehát vizslát szeptemberben, remélem ti is jól fogjátok érezni magatokat a nyáron. Mindenkinek jó nyaralást, és kellemes bódultságot kívánok.  
 • **Evil Csika**

# PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
WERNER ZSOLT (DADA)

## Rasterbar

Már szokássá vált, hogy sokan állandó helyesbítéseket küldenek be. Most két **resterbar**-témájú listát kaptam + még egy csomó mást. Mivel a kódban csak pár helyen volt különbség, ezért kiragadtam a második listából a különböző kódreszleteket, és azt külön közöltem le. Át is adom a szót TYP/AMG-nek, a mostani rovat színe-jének.

Sziasztok! Összelrogattam egy csomó rutint, mivel DADA maestró közölte velem, hogy képkirakó rutinokkal a hőlépője is tele van (különösen a GIF-ekkel), s most ügyis kiűrtam innen, ezért azt nem küldtem... A természetes szinusztablettát is csak azért hagytam meg, hogy legyen fogalmatok arról, mire is jó a szinusztable, meg így legalább be tudom vezetni a szinusztableas forrást is.

;Copper bar-ok: rasterrel. (C) by TYP/AMG. AMG rulez!

```
.model tiny
.286
JUMPS
.code
org 100h ; COM-ra fordítsuk!
start: mov ax,0013h
int 10h ; 320*200*256
in al,21h ; az IRQ maszk lekérése
mov [irqsave],al ; és elmentése
mov al,11111101b ; a keyboard kivételével
mindent kikapcsolunk
out 21h,al ; és ezt a 21h címre visszaküld-
jük
in al,0a0h ; az NMI maszk lekérése
mov [nmisave],al ; és elmentése
mov al,11111111b ; itt viszont minden flag-
ot egybe állítunk
out 0a0h,al ; új NMI maszk visszaküldése
;00000000h
mov dx,03c8h
mov al,01h
out dx,al
; palettebeállítás lesz!
xor al,al
inc dx ; 03c9-re kiküldünk három 0-t
out dx,al
out dx,al
out dx,al
push 0a000h
; a videomemória címet (szegmens)
pop es ; az ES-be töljük
```

```
xor di,di ; DI:=0
mov ax,0101h
mov ex,32000
```

```
; mivel stoww-vel lőröljük a képernyőt,
ezért csak 32000-res ciklust kell alkalmaz-
nunk (32000*2=64000*1)
```

```
cld
ES:DI-tól, azaz A000:0000-tól indu-
lunk, és természetesen a növekvő me-
móriacímek irányába
rep stoww ; a képernyő törlése
```

```
push ds
pop es ; ES:=DS
mov bx,offset barline
; itt a bar-ok felső sorának kezdőhelyze-
tét adjuk meg (változtatható). Ezek sze-
rint, lásd a lista végét, a bar-jainkat ilyen
sorrendben és kezdőcímsorokkal jelenít-
jük meg: 175, 150, 125, 100, 75, 50, 25
és 0. A barcount adja azt meg, hogy
hány hurkánk legyen, az most 8 (azért is
adtunk itt meg 8 kezdősor-értéket).
```

```
startbar: cld
; keyboard letitása (Interrupt-letitási)
mov si,offset palette
; SI majd mutat a palettára, most termé-
szetesen annak első elemére
mov bp,01h ; bar num := 1
palette:
push bp
mov di,[bx]
mov al,sintable[di]
; a legfelső sor kirajzolása (természate-
sen egy rasterbarban egyetlen színt
használunk!)
mov di,offset barpal
dec al
; az al=sintable[di] elemet eggyel csök-
kentjük
xor ah,ah
; AH:=0 (az AL-ben van csak fontos
infó)
```

```
mov cx,ax ; CX:=00:AL
shl ax,t ; AX osztása kettővel
add ax,cx
; és osztással AX:=AX+0.5*AX=1.5*AX
képzése
add dx,ax
add dx,ax ; DI-hez hozzáadunk 2*AX-et
mov bp,offset barpriority
; a rasterbar-ok között természetesen
prioritás van — melyik látszik az előtér-
ben. Természetesen ezt nekünk kell tesz-
telnünk, hardveresen a VGA kártya erre nem
```

kérhető fel (nincs se sprite, se semmi). A **barpriority** egy 200-elemű tömb (minden rasterbar-nak tehát egyetlen byte felül meg), melyben bp címezi az adott sornak megfelelő byte-ot.

```
add bp,cx
mov cx,[barheight]
; 17 rasterbar-nál egy bar, s az persze
változtatható!
```

**checkline:**  
; megnézzük, egy adott rasterbarban
hogy állunk a prioritással. Ha a prioritá-
s-tömbben ott 01 van, az azt jelenti, hogy
magasabb prioritású bar egyik sora fog-
lalja el az adott sort — ilyenkor az aktu-
ális barból oda nem rakunk semmit. Ha
viszont 0-t találunk (ez a programindítás
default-ja), akkor elvégezzük az adott sor
kiszínezését.

```
cmp byte ptr [bp],00h
jne na ;irjuk felül az adott sort
mov byte ptr [bp],01h ; teljes
movsw
; ES:DI-re DS:SI word-et átmove-oljuk
movsb
```

```
; W=2 byte, B=1 byte, így összesen
2+1=3 byte-ot copyzunk át a barpal
adott sorát jelképező byte-hármasába a
palette byte-hármasából.
```

```
sub si,3
; mivel a MOVSB/MOVSW során 3-mal
megnőtt maga az SI, ezért hogy a
palette:SI-t az adott sornak megfelelő
színre visszaállítsuk, 3-mal le kell von-
nunk SI-ből.
```

```
movsw
movsb
; és a következő rasterbar-hoz rendelt
barpal-elembe is beírjuk ezt a 3 szín-
byte-ot.
```

```
jmp nextpriority
ne ;irjuk felül az adott sort: add si,3
; a palettamutatót 3-mal megemeljük. Ez
azt jelenti, hogy az adott bar adott soráról
(amit nem színezünk át), melynek szín-
értéket egyetlen RGB byte-hármas adja
meg, át lépünk a következő sorára. Ne fe-
ledjük, egy bar palettája mindig tükör-
szimmetrikus a középső sorára, amely
egyben a legvilágosabb (legnagyobb fé-
nyességű) is!
```

```
add di,6
; és a bar palettamutatóját is megemeljük
— a következő utáni sorra állunk
barpal:DI-vel.
```

**CoV 46-47/60**

nmisave db ?  
and start  
Előfordulhat, hogy a raszteres megoldás  
ocsmányul néz ki, ilyenkor jobb, ha a fenti

listában :[IIII]I-lal jelölt két pont közötti  
kód részt kivágjuk, és a helyőre a követke-  
zőt illesztjük. Ezt már nem kommenteltük  
fel, mert csak pár helyen van előírás. Mel-

lesleg a scene ezt már nem rasztellrutin-  
nek, hanem 'color each line differently and  
cycle colors' módszernek hívja. Egyébként  
az eljárás alapjai szinte ugyanazok.

```
mov dx,03c8h
xor al,al
out dx,al
inc dx
mov cx,256
c,256: out dx,al
out dx,al
out dx,al
loop c,256
mov bx,200
mov ax,0101h
push 0a000h
pop es
xor di,di
cld
sorki: mov cx,160
rep stosw
inc al
inc ah
dec bx
jnz sorki
push ds
pop es
cld
mov bx,offset bartine
startbar: cli
mov si,offset palette
mov bp,01h
palsetup:
push bp
mov di,[bx]
mov al,sintable[di]
mov di,offset barpal
dec al
xor ah,ah
mov cx,ax
shl ax,1
add ax,cx
add di,ax
mov bp,offset barpriority
```

```
add bp,cx
mov cx,[barhoighi]
checkline:
cmp byte ptr [bp],00h
jne nodrawline
mov byte ptr [bp],01h
movsw
movsb
jmp nextpriority
nodrawline: add si,3
add di,3
nextpriority: inc bp
loop checkline
barspot: add word ptr [bx],03h
cmp word ptr [bx],359
jne nextbar
resetbarspot: mov word ptr [bx],00h
nextbar: pop bp
inc bx
inc bx
```

```
inc bp
cmp bp,[barcount]
jle palsetup
mov si,offset barpal
mov cx,200
mov dx,03dah
VReTrace: in al,dx
test al,00001000b
jnz VReTrace
VNoReTrace: in al,dx
test al,00001000b
jz VNoReTrace
mov al,01h
mov dx,03c8h
out dx,al
inc dx
paldump: outsb
outsb
outsb
loop paldump
```

Nos, a szinusz tábláról pár szó. He valeki  
túzetesebben átrágja a fenti rutinokat, az  
látja, hogy ott a hirták mozgása során  
egy bizonyos szinusz táblát örünk el, épp  
abból célból, hogy a függőleges irányú  
mozgítás cool legyen, tehát a képernyő fel-  
ső és alsó széle felé haladva a távolság  
függvényében arányosan telassuljon a  
bar-ok mozgása. Felmerülhet a kérdés,  
hogy muszáj-e előre letárolt szinusz táblá-  
kat csinálnunk.

Nos, a válasz: nem. A scene-n egyre-  
másra születnek a coolabbnál coolabb  
futásidőjű, assembly nyelvű  
szinusz táblázat készítő rutinok. Álljak itt  
egy olyan rutin, melyet eredetileg Mikko  
Rainikainen 'debott' először a scene-re  
(nem tudom, melyik csapat tagja, meg  
BBS/Internet/Freenet (DADA). Sokan  
kérdik, mi az a Freenet. Attól függ, hogy  
a Fido-hoz hasonló Fraenat-et nézzük,  
vagy az Internet-eat (van magyar, a Fido-  
val párhuzamos Freenet is, de alig  
használik, s köze sincs az a magyar  
Fido-hoz, se a nyugati Freenet-ekhez). A  
telefonos alapú gyakorlatilag a Fido egy  
másolata, és így ugyanazok a magköté-  
sek és címzés módok érvényesek az ese-  
tára. Általában az agész egy hatalmas  
bukás. Az Internet alapú máa tézisa,  
ugyanis, mint a neve is mutatja,  
pseudo-Ingatlan Internet-elérést bizto-  
sít — bárkinak. Sokan dühöngenek erre-  
felé egyes Internet-dial-up-ok órái miatt  
(napl 10-20 perc engedélyezésével, 2400  
bps-as vonalon, havl 5000 Ft az előfizé-  
tés). Noa, nam tudom, Amerikában ezt  
hogy érik el, de ott szinte tők ingyen (az  
átlag havl előfizetés 10 US\$) van a kor-  
látlan Internet elérés, 'utcaról is'... De  
még a finn Fraenat óra sam magas: par-  
canként olyan 50 fillér...) címét sem ismer-  
em, kérdőzetek e DADA-t, az Internet Ma-  
gyar Nagymestertől (Az IRC-n mag nem ta-  
lálkoztunk. Sajnos név alapján InterNet-  
en nem lehet kerestetni, ahhoz mag túl  
lusta vagyok, hogy lakérjem és étnézzem  
az összes finn host&domain userlistjét  
(de azért a fraenat.hut.fi-t és a  
freepoint.uwasa.fi-t étnézzem, mert ott is  
van saját accountom/címem, és bérmit le  
tudok kérni róluk, és mivel a damoscena  
tagja is általában azt a két hostot hasz-  
nálják, ezért lehet, hogy megtalálom...).  
Egyébként ki tarjaszti azokat a Nagyme-  
ster-hülyeségeket? — OADA az álsz-  
rány). Nos, a rutin, és a magyarázatok  
hozzá... Először is, ez egy 1024 byte-os  
szinusz táblát állít elő (pontosabb felépítés  
a rutin alatt):

```
MakeSinTable:
push ds
pop es
ES := DS
mov di,offset SinTable
; Innen építjük fel, a növekvő memóriaci-
```

mok irányában, a \$0000-tól \$4180-ig  
emelkedő 128 darab word-ot,  
mov si,offset SinTable+2\*256  
; ez pedig visszafelé mozog \$0328-tól,  
és ugyanazt írja fel, mint a 0128-tól előre-  
felé mozgó pointer.

```
push di
push si
; SI-t és DI-t eimentjük
mov cx,129
; CX := $B1 (2*$100 byte-ot írunk ki)
sub ax,ax
; AX := 0
LI:
mov [si],ax
; [offset SinTable + SI] := az újonnan számolt  
AX, kezdőértéke 0.
dec si
dec si
; SI visszafelé címezi a szinusz táblát
stosw
; ES:DI-n eltároljuk a szinusz értéket
mov dx,cx
shl dx,1
; CX volt értékét kétfővel szorozzuk
add ax,dx
; és ezt hozzáadjuk AX értékéhez (tehát  
az éppen most kiírt szinusz értékekhez). Ez  
lesz a következő kiírt word (tehát látható,  
hogy gyakorlatilag két assembly utasítás  
állítja elő a szinusz értékeket... bull, mi?  
Kár, hogy csak 0 és 16768 közötti szin-  
usz táblák előállítására jó ez a módszer  
— de hát ezt ugyebár le lehet osztani  
256-ra, vagy akár 200-ra is, és akkor  
már kész van a fenti mutatott szinusz tábla  
is).
```

Loop LI

```
pop di
pop si
; visszahoztuk DI és SI értéket. Hogy  
miért is ilyen csúszón? Ul, DI a már fel-  
épített szinusz tábla felé elejét címezi, SI  
pedig a végét. Nos, amennyiben (lásd e  
dolgát lentebb tárgyaltam!) a másik fél-  
ben a negatív értékeket okorjuk eltárolni,  
akkor már egy sima LDSW->NEG AX->  
STOSW-val állíthatjuk a negatív értéke-  
ket! Na itt is nyertünk 2-3 byte-ot!
```

```
mov cx,256
; nincs szükség külön (tükörben) számi-  
tani a két 256 byte-os részt!
```

```
L2:
lodsw
neg ax
stosw
Loop L2
ret
Sintable
; Ide, ettől a címtől tárolja le a rutin az elő-  
készített szinusz táblát
```

Amennyiben így, csak úgy magában fordít-  
juk le COM-ra a programot (gy.k. TASM fi-  
lonév[.ASM], TLINK-t filonév[.OBJ]), akkor  
az általa felépített szinusz tábla így fog kinézni

(DADA: Megvívva... Debuggert mindenki  
tud használni!):

0128, 00 00 02 01 02 02 00 03 FC 03 F6  
04 EE 05...

Ez a növekedés 0228-ig tart, ahol a maxi-  
mum: 08 41. Ezután csökkenés, 0328-on  
újra 00 00 a táblázat tartalma. Ezután rö-  
glen egy FE FE következik, ami azután  
0428-ra csökken le 80 BE-re, majd 0526-ra  
ismét visszaáll FE FE-re.

Persze ennek manapság (amikor tényleg  
nem kell kilobbyte-okban gondolkodni, ha  
disk-kapacitásról esik szó) főleg akkor le-  
het jelentősége, ha pl. olyan rutinokat  
írunk, ahol minden byte számít (pl. intro,  
vagy éppen disk-bootsectorban valami  
cool kis demorutin). Ugyanis ez, mivel fu-  
tésidőben generálja a szinusz táblát, és rá-  
adásul 40-egynéhány byte letfordítva, lényo-  
gesen kisebb helyet foglal. A memória,  
ahol végülis a demó futni fog, ugyanis szinte  
korlátlan e boot sector méretéhez képest...

Ha valeki szeretné kiszodni az ez által elő-  
állított szinusz táblát, az írjon egy save-ru-  
tint (DADA: egyszerűbb Turbo Debugger-  
ben letuttatva a fenti COM-ot, le-TAB-  
ozni a OATA ablakra, ott Ctrl/B, W,  
SINTAB.DAT, és a memóriacím/count:  
0128,400. Ez kirakja a SINTAB.DAT-ba  
azt az #1024 byte-ot).

#### Adlib-téma

Nyútfarknyi rutin: hogyan detektáljuk az  
Adlib-ot?

```
; Adlib-teszt rutin (TYP/AMG)
; Visszaadott érték CF = 1: nincs
; CF = 0: van
```

```
PROC Detectadlib
sic
; A carry flag-et 1-be állítjuk (default)
pusha
; eimentjük a regisztereket
mov dx,03c8h
; DX := Adlib port címe
in al,dx
; AL-be beIN-eljük az Adlib port választ
cmp al,0
; ha 0 (vagy 6-al kapunk, akkor van Adlib)
je @@there_is_adlib
cmp al,6
jne @@no_adlib_present
@@there_is_adlib: cld
; CF := 0
@@no_adlib_present:
; marad a CF a logikailag beállított 1
popa
; a regiszterek visszatöltése
ret
ENDP
; a rutin vége
```

Egy rendkívül érdekes rutint közlök le. A **RANDOM** és a **RANDOMIZE** rutinokat az élet szinte minden területén foglaltok tudni majd használni... Akinek van némi fogalma az ósgépek **BASIC**-éről, annak nem mondjuk: először **MINDIG** a **RANDOMIZE** aljárast hívjuk meg, és **CSAK** utána a **RANDOM** függvényt! A **Randomize** természetesen a gép belső órája alapján ad kezdőértéket a pszeudo-random számnak (nincs **KezdoRand**), amit a **RANDOM** függvény használ majd fel (persze a **RANDOM** nem olvassa az órát, hanem csak a **RANDOMIZE** aljárás által a programindításakor lepakolt véletlenszámon vág el mindíg ugyanazon matematikai műveleteket. Ennek oka agyrészt az időtakarékoság — hiszen a belső óra olvasása aszimmetrikusan lassúbb eredményezne —, másrészt az, hogy a **RANDOM** függvény adott határok közötti számra **IS** konvertál!).

**KezdoRand** dd 0

**Randomize Proc**

mov ah,2Ch

int 21h

; óra lekérése (CX, DX)

mov Word ptr es:[KezdoRand],cx

mov Word ptr es:[KezdoRand+2],dx

ret

**Randomize andP**

**Random Proc**

; Bx: AX, milyen értéktartományban legyen az állítandó véletlenszám

; K: AX, (Minden más alapregiszter ol-

pustítva)

mov cx,ax

; almentjük a értéktartomány felső határát

mov ax,Word ptr es:[KezdoRand+2]

; és a(z előző) véletlenszám felső word-

jét betöltjük AX-be,

mov bx,Word ptr es:[KezdoRand]

; az alsót pedig BX-be.

mov si,ax

; SI := AX (high(Rand))

mov di,bx

; DI := AX (low(Rand))

mov di,ah

; és itt kezdődik a rutin, ami **ADD**-ol, **XOR**-ol stb... Természetesen, mivel ezek a műveletek nem függnek CX-től, azaz az alkalmazni kívánt számtartomány felső határától (amit majd csak a **KezdoRand**-ba való visszairás után fogunk felhasználni), ezek a műveletek szabadon kombinálhatóak, elhagyhatóak, felcserélhetőek stb...

mov ah,01

mov al,bh

mov bh,bl

xor bl,bl

rcl di,1

rcl ax,1

rcl bx,1

add bx,di

adc ax,si

add bx,1276h

; az, és a következő szám természetesen bármilyen lehet!

adc ax,5643h

mov word ptr es:[KezdoRand],bx

mov word ptr es:[KezdoRand+2],ax

; visszairjuk az új véletlenszámat. Oka természetesen: ha ezt nem tennék, akkor szüntelenül ugyanazokat a műveleteket végeznénk ugyanazon a bemenő adaton, s az eredmény érhetően ugyanez lenne.

xor dx,dx

cld cx

; egyetlen **DIV** művelettel biztosítjuk a megkívánt értéktartományba való beolvasását a visszaadott számnak

mov ax,dx

; AX a visszatérés...

ret

**Random EndP**

**Magini scroll-téma. Elküldötték: Násfay (NAFA) és Jávor (GEORGE).**

## I. Karakteres scroll

### 1. QuickBasic (és GWBasic/Basica)

CLS text\$ = STRING\$(80, 32) + 'bla-bla-bla...' + STRING\$(80, 32) 'szöveg megadás FOR a = 1 TO LEN(text\$) - 79 LOCATE 10, 1: PRINT MID\$(text\$, a, 80) 'scroll NEXT

A program olva, hogy a ciklus a szöveg hosszúság (80), a szövegből kivágja a ciklusváltozótól a ciklusváltozó + 79-ig terjedő karaktersorozatot, majd kiírja a 10. sor 1. oszlopára.

Az első sor a képernyőüzemmód beállítás. Akkor változtassuk meg, ha grafikát is akarunk rajzolni a képernyőre. De minden képp maradjunk meg a 80 oszlopos üzemmódnál, különben a scroll nagyon 'dara-bos' lenne.

80 oszlopos grafikus üzemmódok (a 'WIDTH 80' alhagyható):

SCREEN 2 -> 640x200x2 (CGA)

SCREEN 3 -> 720x348x2 (Hercules)

(Előtte be kell tölteni a **OBHERC**-et v. **MSHERC**-et!)

SCREEN 8 -> 640x200x16 (EGA)

SCREEN 9 -> 640x350x16 (EGA)

SCREEN 12 -> 640x480x16 (VGA)

Hogyan tudjuk leírni a programot? Mindössze a **NEXT** utasítás elé kell betennünk még egy sort: **FOR B = 1 TO X: NEXT**. Az **X** egy szám (min. 100, max. 2000 ajánlott), de sokkal praktikusabb, ha a PC óráját használjuk leírásra — így minden gépen ugyanolyan gyors lesz a scroll (megközelítőleg — de a különbség nem észrevehető). pl. **T = TIMER : WHILE TIMER - T < .02 : WEND** (azt is a **NEXT** utasítás elé).

Hogyan írjuk át **GWBasic**-be vagy **BASIC**-ba a programot? Inkább sehogya, ha mégis, akkor mindössze meg kell számoznunk a sorokat. A scroll sokkal lassabb lesz, ami **QuickBasic**-ben 2 mp volt, az itt kb. 38 lesz!

### 2. [Turbo] Pascal

program scroll

; { az itten kérem egy fejléc }

uses Crt;

var text:string;

i:integer; { az i és a j ciklusváltozó }

j:integer;

space:string;

begin,

clrscr;

{ Az alábbiakban az történik, hogy egy üres változóba [space] beolvasunk 80 db. helykört. Ez megoldható a **FillChar** al is }

space := ''; { a space-t kiürítjük }

for i := 1 to 80 do

begin

space := space + ' ';

and;

text := space + 'CoVboy lement a boltba

sörét' + space

; { szöveg megadása }

for j := 1 to length(text)-79 do

begin

gotoXY(1,10); { kurzorpozicionálás }

writeln(Copy(text,i,79));

end;

end.

A program olva tökéletesen meggyőződik a

**QuickBasic** variációjával. Gy. k.:

C/S — C/Scr

String\$ (80,32) — 'space' változó

Len — Length

Print — WriteLn

For-Begin-End — For-Next

Locate — GoToXY

Mid\$ — Copy

Hogyan tudunk lassítani a scroll-on? Az utolsó két 'end' elő kell beszúrnunk egy 'delay' utasítást.

Szintaktikus alakja:

**DELAY(x);**

Ahol x egy numerikus érték, a várekoztatás mértéke (századmásodpercben)

A programokat teszteltük is. Az eredmény egy kissé csalóka, ugyanis az jött ki, hogy a **QuickBasic** kb. azonos sebességű a **Pascal**-al, pedig ez nagyon nem igaz, csak a scroll esetében van így. A tesztelés azt is igazolta, hogy a **QuickBasic** határozottan fejlettebb a lényeg primitív **GWBasic**-nél.

III. **Basica**-nál, ugyanis **UGYANAZ** a program mintegy 20(!)-szor lassabban futott az utóbbi programnyelv-megvalósításokon. Azt még hozzá kell tennünk, hogy az sem egészen igaz, aki mindennemű lassítást mellőzve futtatja a programokat, ugyanis egy átlag **Turbo XT**-n nem kellett hozzá 1 mp. hogy a 'CoVboy lement a boltba sörét'-szöveg álcikázzon a képernyőn.

## II. Grafikus scroll

### 1. [Quick] Basic

'fejléc': grafikus scroll

Dim szoveg(1400)

bef = 40 'képernyőüzemmód adatai

sor = 12 '...

oszlop = 319 '...

xmatrix = 8 '...

ymatrix = 8 '...

slp = 1 'lépésköz. Ajánlat:

'gyors gépeken (min. 486DLC33) pl. 0.5

'lassabbakon (min. 386SX33) pl. 1

'lassúakon (min. 286-16) pl. 2

'XT-ken (hmmm...) pl. 3

SCREEN 13: CLS

text\$ = STRING\$(bef, 32) + 'Tiro school is a jail.' + STRING\$(bef + 2, 32)

'lent: szöveg megadása

FOR i = 1 TO LEN(text\$) — bef — 1

LOCATE sor, 1

PRINT "

; MID\$(text\$, i, bef — 1)

'lent: ekt. szövegrész kiírása

GET (xmatrix, (sor \* ymatrix) — ymatrix) —

(oszlop, sor \* ymatrix), szoveg

'lent: ez a ciklus a grafikus ciklus scroll

'lelke'

FOR j = xmatrix TO 1 STEP -slp

PUT (j, (sor \* ymatrix) — ymatrix),

szoveg, PSET

NEXT

NEXT

**Működés pl. 40 karakteres üzemmódnál:**

A program egyszerre mindig 39 karaktert tesz ki a képernyőre, a 2. oszlopig, így az első oszloppozíción marad egy karakternyi üres hely. A 39 karaktert ilyenkor ráscrollkoztatja az üres helyre. Így viszont a 40. oszloppozíció marad üresen. Így tesszük ki a következő karaktert, mielőtt töröljük az alsó oszloppozíciót. Ezután megint az előbbi helyzet alakul ki: a 2.-40. oszloppozíció foglalt, az alsó pedig üres. A rutinnak az a hibája, hogy csak egy bizonyos sorban (érték: 1-25) tudjuk scrollkoztatni a szöveget. Ugy tünik, sikerült megoldani, hogy a program mindegyik felbontásban működjön (a Hercules-t kivéve). Viszont így át kell írunk pár dolgot:

felbontás	A	B	C	D	E	F
320x200CGA	40	320	8	8	1	
640x200COA	80	640	8	8	2	
320x200EGA	40	320	8	8	7	
640x200EGA	80	640	8	8	8	
640x350EGA	80	640	8	14	9	
320x200VGA	40	320	8	8	13	
640x480VGA	80	640	8	16	12	

A = kártya

B = bef értéke

C = oszlop értéke

D = xmatrix értéke

E = ymatrix értéke

F = mód



**Maglagyzoa:** a 'mód'-ol a SCREEN utasítás után kell begépelni! (pl. 320x200-as VGA felbontás esetén SCREEN 13)

A rutinnak vannak még apróbb korlátjai:

- A karakterek csak egészben látszanak, nincs be-és kiúztatási lehetőség (oka: nem léphetjük a túl a képernyő elméleti határait. Ez rendkívül nagy hátránya a **QuickBasic**-nak).
- **286/386** gépeken rángatózhat a scroll. Ez csökkenthető lassítás beiktatásával a 'FOR / = xmatrix...' kezdetű ciklusban.

Ha program követésnek találja a memória-tömb (szöveg) méretét, akkor egészen nyugodtan írjuk át (pl. DIM szöveg(3000)). Hát ennyit a **QuickBasic** rutinról — mi azt tartjuk a legegyszerűbb megoldásnak.

## 2. Turbo Pascal

```
program gd_scroll;
var sz: string;
    s: string típusú változó
ccc: char; {karakter (ASCII)}
o, l, h, q, b: byte;
    {byte típusú vált.}
ksor, elt: byte; {szintén}
p, sz: word;
    {word típus (egész, 0...65535)}
ts: sz: word; {szintén}
begin
asm
mov ax, 0013h
int 10h {320x200 VGA felbontás bekapcsolása}
end;
{véloztatható énekak inicializálása}
ksor:=1; {hányadik sorban tusszon a scroll}
elt:=1; {ennyi oszlop eltolás lesz a karakterek között}
szov:=' Ez lenne a szöveg helye... ' {ez a változó tartalmazza a szöveget}
ks:=ksor*8*320;
    {egy balsó konstans a kezdősorhoz}
ho:=length(szov); {ho ==> hossz}
i:=0;
repeat
if i=ho then i:=0;
    {szöveg végén men}ől vissza...}
inc(i);
ccc:=szov[i];
sq:=ccc+'$';
asm
mov eh, 2
xor bh, bh
mov dh, ksor
mov dl, 79
int 10h
lea dx, sq
inc dx
mov ah, 09
int 21h
end;
{assembly beépítés a kurzor pozícionálás, karakter kiírás miatt ez egy elég lamer megoldás, de legalább gyors..}
b:=1;
while b<8+elt do
begin
for o:=1 to 316 div 4 do
begin
ssz:=o*4;
for q:=1 to 9 do
begin
p:=320*(q-1)+ssz+ks_sz;
    {sor*320+(kezdősor+ssz)}
mem[i$000:p-1]:=mem[i$000:p];
end;
end;
inc(b);
end;
{az moga a 'scroll' rutin, elég egyszerű, de mogy...}
until port[$60]=1;
{amig az ESC-ot mog nam nyomja valaki...}
```

```
asm
mov ax, 0003h
int 10h
end {képernyőváltás vissza 80x25 text mode-ba}
end
```

A program csak 320x200-as VGA felbontásban működik. (Ha van rá igény, és DADA is hogy számára helyet a (F)olh. Rov.-ban, akkor megcsinálhatjuk más kártyákra és felbontásokra is.)

A képernyőmemória úgy épül fel, hogy minden byte a 0a000h szegmenscímétől kezdődően a képernyő egy pontjának színeit adja meg (a 256, előre definiált szín közül).

**Következőképpen:**

**A000:0000+(320\*0)** — Itt kezdődik az első sor és tart **A000:0000+319**-ig (a 320 oszlop miatt).

**A000:0000+320** — Ez a második sor elejének a kezdőcíme.

**A000:0000+320\*2** Ez a harmadik soré..

...  
**A000:0000+320\*200** — Itt pedig az utolsó sor kezdődik.

Eszerint, ha mondjuk a 100. sorban akar valaki egy vízszintes vonalat húzni, akkor 320 byte-ot kell kiírnia a **A000:(100-1)\*320** címtől (**A000:#31680**).

Nemármost, ha kirakunk valamit a képernyőre (abban a felbontásban), akkor egyszerűen elég azt csinálni, hogy minden egyes soron „végigmenve” balra, vagy jobbra toljuk a byte-okat, aszerint, hogy merre akarjuk „tolni” a képernyőt (itt nem byte-onként, hanem **Longword**-ként (4 byte) mozgatom). Ez nem a legegyszerűbb megoldás, és nem is a leggyorsabb, hisz van a VGA kártyáknak egy éppen erre (is) főkéletesen használható funkciója, de ennek a leírásához sokkal több idő (és hely) szükséges.

**A program működése:** Egy számláló segítségével kiválasztjuk a szövegből az aktuális karaktert, ezt kirakjuk a 80. oszlopba, majd azokat a byte-okat, amelyek a kiírt karakter sorában vannak, átoljuk balra. Ha éppen elértük a kiírt karaktert annyival, amilyen széles, akkor vissza kell mennünk a program elejére, növelnünk kell a számlálót, és így tovább...

**Magi:** az ASSEMBLY beépítés miatt min. **TP 6.0** kell a programhoz!

## TEXT fájlok konvertálása

**DADA:** DeT dühöngött, mert legújabb keltetű PCX rutinját már magint kihúztam, így máa tőrepan próbálkoztam. Ha nem PCX, akkor jöhet, úgyhagy átadom a azót neki.

Az közismert, hogy PC-n kismillió szövegszerkesztő van. Sokszor megeshet, hogy ottérünk egyikről a másikra, vagy pl. megváltoztatjuk a karakterkészletet, így lehet **replace**-olni a(z ékezetes) karaktereket, de vannak olyan programok, ahova nem lehet egyszerűen bevinni az ASCII karaktereket pl. ALT+szám a num. padon (pl. **Winword**). Sőt, itt a **CoV HQ**-n is az a probléma, hogy ohányan írunk, mind különböző **ASCII**-vel tesszük azt, és a **replace**-elés náha kissé kopkodva történik, ezért az ékezetek helyén „érdetős” karakterek jelennek meg. Ez pl. a **CoV Évkönyv '93/94**-ben az Elsősegélyben nagyszorúen megfigyelhető (hihi). Ezért nem árt, ha kéznél van egy kis konvertáló program.

A tárolt szövegek általában úgy épülnek fel, hogy az elején van egy kis **header**, az az adott szövegszerkesztő számára tonalmaz hasznos infokat (pl. **WORD**-nél **glossary**, stb). Ezt a területet jobb, ha nem bántjuk. Ezután jön a szöveg, a már megbeszélt, szinte tetszőleges **ASCII**-ben (a spec. ka-

rakterekre gondoltam, hisz nem lenne ennak meg felcserélni pl. a "d"-t a "k"-val, de különböző ékezet-dívarok más ASCII kódra helyezik az ékezetes karaktereket (DADA: az SZKI, az IBM 852 és a CWI ajánlást sokan lamerik, így az ASCII listát sem közzélik). Egy tipp: amannyiben 852-re (pl. **HunWinWord**) aszerintnek konvertálni pl. **DDS Word 5.0/CWI**-ről, akkor NE használjunk külső konvertereket, hanem a **Windowst** a boolvastalni kívánó **DOC** novél paraméterezve indítsuk. Figyelem! Ha már a **Winword** fut, akkor már az **NEM** képes automatikusan olvagozni a konverziót — ilyenkor alma **LOAD**-dat tilos behívni **CWI**-fájl-okat!). A szöveg végét jelzi valamilyen karakter. (Ha **karaktersorozat** az égő, ki kell bővíteni a programot, do ilyenell nem találkozom). Ezután jönnek pl. e (**WIN**)**WORD**-nél a formázás vonatkozó adatok. Jobb, ha ezekhez sem nyúlunk. Ha neton más szövegszerkesztől környezetbe konvertálnánk, akkor valószínű, hogy a formázásokkal nem fogja „érteni”, csak rízszt nyom ki a screen-re. Ilyenkor ezeket lávóltsuk el (sime CUT). Az is lehet, hogy az a probl. amire át akarunk térni, ismeri az előző programunk formátumát, tehát a formázást át tudja hozni, csak az **ASCII** nem fog stimmelni (DADA: ópp ez igaz a DOS -> **Windows** **CWI** konvertálásra!). Ilyenkor először a formázást konvertáltsuk át, majd ezután lörödjünk az **ASCII**-vel.

A most bemutatásra kerülő „program” mondjuk, hogy képes az **ASCII** konvertálására. Ez egy általános rutin, különböző **config** fájlokat kell írni hozzá, attól függően, hogy mit hova akarunk átkonvertálni. Ennek a fájlnak a formátuma a következő: Az első sorban meg kell adni azoknak az elemeknek a számát, amik a kicserélésre vonatkoznak.

A második sorban kezdődik ez a táblázat. Minden sor két adatból áll, az első byte az, amit ki kell cserélni, a második az, amire ki kell cserélni. pl. ha azt írjuk: '243 212', akkor a program minden 243-as ASCII kódú karaktert 212-esre cserél. Ez a táblázat annyi sorból áll, ahány elemet a fájlnak első sorában megadtunk.

A következő sorban meg kell adnunk, hogy a fájlnak elejétől számítva hány byte-ot ugorjon át a rutin. Ez pl. **WINWORD** esetében 180H byte, azaz 384, **WORD 5.5** esetében pedig 80H, azaz 128. És végül az utolsó sorban kell megadni azt a byte-ot, amivel jelzi az adott probl. a text végét.

Íme a rutin:

```
program Text_Converter ;
uses dos, crt;
const TSIZE=64000;
type T_ConvTable=array [1..255,0..1] of byte;
T_TempArray=array [1..TSIZE] of byte;
var Inf,out : file;
digi : text;
l,j : longint;
ConvTable : T_ConvTable;
ConvMax : byte;
Temp1Size : word;
TextEndMark : byte;
ReadedBytes : word;
Temp : ^T_TempArray;
Flag : boolean;
procedure About;
begin
clrscr;
highvideo; write(TXTCONV); normvideo;
write(' V1.0, by '); highvideo;
write('DoT '); normvideo; write('1994. ');
write(' USAGE: TXTCONV source
destination configfile');
writeln;
halt(0);
end;
```

```
begin
if ParamCount<>3 then About;
```

```

writeln("Source file: ",Paramstr(1));
writeln("Dest. file: ",Paramstr(2));
writeln;
writeln("Please wait...");
assign(cfgf,paramstr(3));
reset(cfgf);
readln(cfgf,ConvMax);
for i:=1 to ConvMax do
begin
read(cfgf,ConvTable[i,0]);
readln(cfgf,ConvTable[i,1]);
end;
readln(cfgf,Temp1Size);
readln(cfgf,TextEndMark);
close(cfgf);
new(Temp);
assign(outf,paramstr(1));
assign(outf,paramstr(2));
reset(outf,1);
rewrite(outf,1);
blockread(inf,Temp ^ ,Temp1Size);
blockwrite(outf,Temp ^ ,Temp1Size);
repeat
blockread(inf,Temp ^ ,TASIZE,
ReadedBytes);
i:=1;
while (i<=ReadedBytes) do
begin
if Temp ^ [i]<>TextEndMark then
begin
j:=1;
while (j<=ConvMax) do
begin
if Temp ^ [j]=ConvTable[j,0] then
begin
Temp ^ [j]:=ConvTable[j,1];
j:=ConvMax+1;
end;
inc(j);
end;
end;
if Temp ^ [i]=TextEndMark then
begin
i:=ReadedBytes+1;
Flag:=false;
end
else
Flag:=true;
inc(i);
end;
blockwrite(outf,Temp ^ ,ReadedBytes);
until (not Flag);
repeat
blockread(inf,Temp ^ ,TASIZE,
ReadedBytes);
blockwrite(outf,Temp ^ ,ReadedBytes);
until (ReadedBytes<TASIZE);
close(inf);
close(outf);
end.

```

És példaként egy config file hozzá, ami a magyar WINQWS alatt futó WINWQWQ ékezetelt konvertálja DOS magyar .CPI kódúvá (konkrétan a CWI852.CPI alá, így lehet, hogy a CHIWRIter-hoz is jó, de ezt nem tudom kipróbálni, seíry), itt jegyzném meg, hogy az értékes adatok után bármilyen (magyarozó) szöveg írható, egy space-szel elválasztva

18 Ez a byte adja meg, hányféle karaktert kell kicserélni

225 160 Az első szám az eredeti ASCII, a második az új

233 130  
237 161  
243 162  
246 148  
245 147  
252 129  
251 150  
193 143  
201 144  
205 141  
211 149  
214 153  
213 139  
220 154  
219 152

350 163  
218 151  
384  
A file elején lévő átugrandó adat hossza byte-ban  
6 A szöveg végét jelző karakter kódja

### PCX kirakói (TYP/AMG)

DAQA: Amikor DoT az előző sorokat írta, akkor még nem tudhatta, hogy azért nem tettem be az ő PCX rutinját, mert közben szereztam egy annál jobbat. Ez következik most.

Azt hiszem, nem kell sok kommentár A PCXHEAD struktúrából sok elemet nem használunk fel, de leközöljük így az egészet, hiszen rengetegen kérték, hogy lijunk a PCX headerről is valamit. A fileműveleteket C-ben írtuk, de pillanatok alatt átirhatók assemblyre is — hisz mégiscsak a rutinjunk lelke mindenhol assembly...

```

#include <stdio.h>
typedef struct {
char manufacturer;
char version;
char encoding;
char bits_per_pixel;
int xmin,ymin;
int xmax,ymax;
int hres;
int vres;
char palette[48];
char reserved;
char colour_planes;
int bytes_per_line;
int palette_type;
char filler[58];
} PCXHEAD;
PCXHEAD header;
unsigned int width,depth;
unsigned int bytes;
unsigned char palette[768];
FILE *fp;
void Read_PCX_Line(unsigned int vidoffset)
{
unsigned char c, run;
unsigned int n = 0;
asm
{
cld
mov di,[vidoffset]
}
do
{
c = fgetc(fp) & 0xff;
/* Itt ellenőrizzük, hogy tömörítés kezdődött-e az adott byte-on */
if ((c & 0xc0) == 0xc0)
{
/* csak az első bitket tartjuk meg, hisz a színinformáció azokban van */
run = c & 0x0f;
/* hány példány van a tömörített byte-ból? */
c = fgetc(fp);
n += run;
asm
{
mov ax,0a000h
mov es,ax
mov al,[c]
xor cl,cl
mov cl,[run]
rep stosb
}
}
else
{
n++;
asm
{
mov ax,0a000h
mov es,ax
mov al,[c]
stosb
}
}
} while (n < bytes);
}
void Unpack_PCX_File(void)
{
int i;
for (i = 0; i < 768; i++)
palette[i] = palette[i] >> 2;
asm { mov ax,0b13h }
int 10h
mov ax,1012h

```

```

xor bx,bx
mov cx,256
mov dx,offset palette
int 10h
for (i = 0; i < depth; i++)
Read_PCX_Line(i * 320);
asm { xor ax,ax }
int 16h
mov ax,0003h
int 10h
}
void main(int argc, char *argv[])
{
if (argc > 1)
{
if (fp = fopen(argv[1],"rb") != NULL)
{
fread((char *)&header,1,sizeof(PCXHEAD),fp);
/* sizeof(PCXHEAD) */
if (header.manufacturer == 0x0a &&
header.version == 5)
{
fseek(fp,-769L,SEEK_END);
if (fgetc(fp) == 0x0c && fread(palette,1,768,fp) == 768)
{
fseek(fp,128L,SEEK_SET);
width = header.xmax - header.xmin + 1;
depth = header.ymax - header.ymin + 1;
bytes = header.bytes_per_line;
/*
printf("Width = %d\n",width);
printf("Depth = %d\n",depth);
printf("Bytes = %d\n",bytes);
*/
Unpack_PCX_File();
}
else printf("A palettával valami gond van\n");
}
else printf("Nem találom a palettát. Túl rövid PCX file?\n");
}
else printf("Nem 256-színű a file!\n");
}
else printf("Hiba a %s olvasásánál\n",argv[1]);
fclose(fp);
}
else printf("Hiba a %s megnyitásánál\n",argv[1]);
}
}

```

### DADA: vágezetül egy kis forgókinpad

Az Internet-en mindig megtartják az aktuális Smiley-bajnokságot (nem is kis díjakért — a legelső abra 500 fontot nyert (pedig szerintem nem egy nagy durranás!)). Akinek nem tudná, miről van szó, az olvassa el a '93/94-es Evtőnyv medemes cikkének listáját (gy.k. odairtam a nem fordítva nézendő abrák mellé, hogy 90!). Nos, a legtöbb versenyt díjnyertes alkotásai:

```

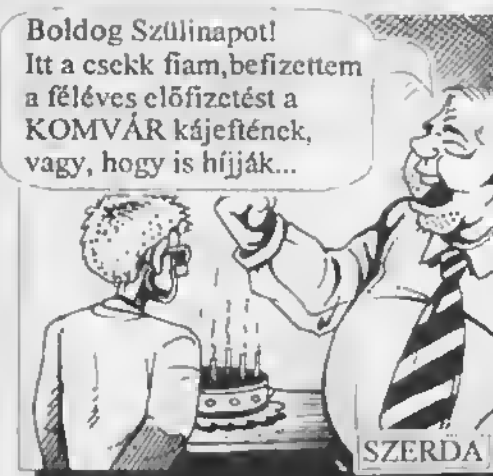
> | : ~ : túl sokat nézi a tővét
: : -b : d : : szemüveges, nyelvet kiöltő
üriember, tükör előtt
= 8 - 0 : leszállás előtt az úrkabin
< (-? : varázsló, aki a választ nem tudja
' . . . : a macska, ahogy a
kerítés felett kikémlel (90!)
# : o : o : o : o : o : totomoszlep
( Z ( : ~ P : Napoleon
* - n : 8-D : Bohóc
. . . : : Mrs. Frankenstein
@ : : : : postai levél (Snail mail) (90! : lásd
= csiga) (Mi van? — Csika)
" = o - o = " : számúvág (90!)
oO) : & : nagymama
< 0 _ _ _ : kukac (90!) (EZ Q*VA JÓ!
Hogy miért nem ez az első...!)
: : mesolygó ember, profilból (bocs, ez
nem a party termese;
kanlie@froenot.hut.h-t dicsegeti)
Hát ennyit sikerült beömlaszteni a nyár
kehlő közepén, reméljük azeptemberig
valahogy kihűzzük. Mindazoktól elne-
zést kérek, akik várták az előző szá-
ban közölt XMS tema folytatásait, min-
denre nem jutott hely... Jó nyaralást!

```

# Getto KOMIKSZ

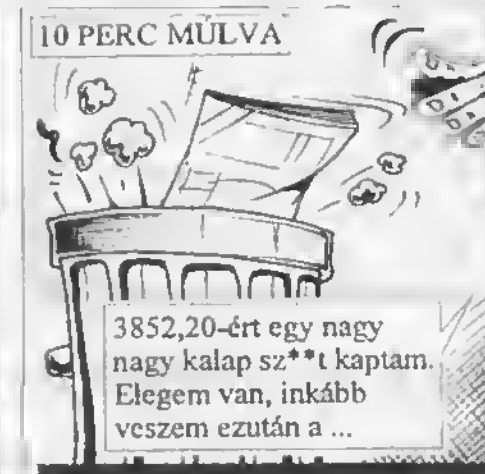
CSAPTER SZRÍ ⊕ Egy CoV-olvasó kalandjai

PÉNTEK



Dö Getto grafiks end lógó ár regisztred  
trédmark of Müller májsztró end CoV HQ!

1 HÓNAPPAL KÉSŐBB





Te azentságea Szűz Bikai! A bőséges zavarban azt sem tudom hol kezdjem. Kezdhetsz ott, hogy Getto maoistákat kellett osztoznunk ezen a végső 8 oldalon, így mer előra tudtam, hogy ebben a mérkőzésben vesztes leszek. No nem azért, mert Getto kétázer azélesebb, mint én, hanem azért, mert ő kimaradt az előző két számból, így a közönség felmerdült volna, ha most meg én turom ki. Egyezéssel meg egyeztünk, 6 oldal a bőven elég ahhoz, hogy tallózzak az okosságok között... A francba, most szőh 1.0, hogy lapzártakor érkezett még pár hírletés, ezeket mindenképpen tegyem be a posta végére. Aztán ott vannak a TOP listák, a Különzám-hírdetők (mondjuk az utóbbakkal azzal bajom), így a végén lesz vagy 5 oldal e 6-ból, úgyhogy mindjárt el is kezdem, mert még (rók 20 sort az megint jön valaki, hogy egygyak má' 1 oldalt, Szorítem teljesen ilberállásá kellene tenni azt az oldalelosztást. Minden oldalnak lenne egy névértéke, a mindenki kapna egy áltány oldalszámot. Ha valaki a keretet túllépi e másik rovására, akkor az adott oldalra vonatkozó tartat meg kellene fizetnie annak, ektől azt az oldalt elvotto. Nem is rossz ötlet. Azt hiszem szegény HaPi, meg DADA hamar koldusbolra jutna. Spkan kérdéztétek, mi a fene ez a CoVboy Különzám? Ez tényleg külön szám. MEGAELVEZET mindenkinek, aki a CoV 2 — 39. között lemsradt bármelyik számról, illetve pontatlanok: Postáról, vagyis 38 CoVboy posta (illetve csak 36, mert volt két duple szám is) teljes anyaga, kizárólag örült CoV(boy) moni-ásoknak, hogy teljes legyen a szorulatuk (meg az örömük), hisz ez a kiadás csak a jubileumra jelenik meg, ká példányszámban. No, lassan előrem azt a bizonyos 20 sort, úgyhogy merüljünk le...

## Aktuális téma!

(A „Hangkártya csata” nyomdokaiba lépve úgy látszik elindult a Mema's csata, vagy hogy átlusosabb legyen a dolog — a márkózás neve: Bryan VS Mema)

Tisztelt Mindenki, Aki Illet!

Engedjék meg, hogy még egyszer raboljam az idejüket levelemmel. Igazán nem akarok senkit idegesíteni, és ezzel az alkotó munkából kivenni, de Önök ösztönözték a válaszadásra.

Azzal kezdeném, hogy én (ellentétben Bryannal) személy szerint senkit nem neveztem gyengeelmájúnak levelemben (Én sem, az ugyanis Csika volt. Az én válaszem az aláírással tart, ami kb. a 3. hasáb közepén foglal helyet. Amúgy azeméty szerint tényleg nem neveztem senkit gyengeelmájúnak, de most őszintén: tényleg nem a ciklikókra gondol! — Bryan). Pusztán arra akartam felhívni a figyelmet, hogy aki sokat hülyösködik (az Onk szavát használom!) az jó, hogy előbb-utóbb úgy marad. (Aki nek nem inge, ne vegye magárá!) (Igen, ilyesmi előfordul. Sajnos későn tetézet szólni... — Bryan). Azen kívül mindenkinek szíve joga bármit tenni egy számítógépről, de nincs joga azt sértő módon nyilvánosság elé tárni. (Elvégre a gépnek is van lelke!) (De bizony van joga! Az ilyesmi itt csak a főszerkesztő cenzúrázhatja ki)

Csikának válaszolnék még arra, hogy valóban egy programozó matematikus sem tudna ZX81-en egy egész képernyős vektorúrat megalkotni, node az a hasonlat engem is igazol! Történetesen nagyon sok embert ismerok, aki semmilyen gépen sem tudna ilyet alkotni! (Történetesen mi is) Egyezünk meg abban, hogy a gép és e programozó kapacitása egyaránt lomtost (Egyezünk! Mi addig is ezt mondtuk...) Kisebb tudású „programozóknak” tőkátatosan megfelel a ZX81 is, csak aki többet akar elérni, az így-kezzen komolyabb gépet megvenni. (Már elnézés, de ez igen nagy butaság — Bryan) Mindenki letről jut lefelé, ezért ne minősítsenek elharmkodottan! (Semmi elhamarkodottság nem volt a minősítésben...)

Továbbá én nem a liam helyett írtam, hanem élve a demokrácia adta szólásszabadsággal, a saját véleményemet merem közölni! (Nem kis bátorság kell hozzá!) A liamnak is meg van a maga véleménye és egyedül fogja elcönten, hogy megtartja magának, vagy közölni fogja.

Az újságjuktól pedig (mint ahogy mástól se) eltiltani nem fogom. A lebeszélés, vagy a megtitkítás két különböző dolog. (Az igaz. Viszont az „anyag érvekkel történő lebeszélés” már erősen közelít az utóbbihoz... — Bryan)

Mert mondják meg, hogy minősítsek egy olyan vitapertnort, akinek folyton meggyeráztatni kell a szavak értelmét? (Javasolom a „gyengeelmájú” kitétet, abban már meg van a gyakorlat. Ez utóbbi kérdés gondolat az előző bekezdéssel kapcsolatos, de mit keres itt a „folyton” szócska? — Bryan) Mindezek ellenére loreszkodni sem szoktam senkivel, ellenkezőleg, megtiszteltetésnek veszem, ha valaki érdemesnek tart a véleménye közlésére.

Konkrétumokat pedig nem írok a hibákat il-

lotón. (Akkor maradunk annyiban, hogy csak találatomra említett engem, minden komolyabb alap nélkül? — Bryan) (Onök sem írtak az én állítólagos helyesírási hibáimról (Jó, akkor pótlólag megteszem most a választban — Bryan)). Nom kipellengőreznék ekerem, (hiszen Onök is elismerik, hogy nom hibátlanok) csak segíteni, hogy igazi székemberekhez máltó gondolkodásmód alakuljon ki Onök között. Ha ebből nem kérek, szívük joga. (Hát, ha tényleg segít a szándék, akkor köszönjük, de tényleg nem kérünk belőle, mégpedig 2 okból. Ha itt komoly, azakemberekhez máltó gondolkodásmód kialakítása lenne a cél, akkor: 1. Ki kellene rúgni az összes ciklikót, és újakat felvenni; 2. Az újság példányszáma esetleg visszaesne felére — Bryan) Egyébként, ami a helyesírási hibáimat illeti, olyat votnek a szememre, ami nagyon sok számítógépes program hiányossága, hogy nincs ákezet — ezt sajnos ennyira megszoktam, hogy észre sem vettem! (Ez ártható — Bryan) Pedig elhíhetik, az Onök tisztelőre kijavítottam volna!



Tákoloszesesi szándékomat lapjuk felé értékeljük botlatásuk szerint. (Hát epp ez az! Az előző levelet nem igazán tudtuk semmilyen pozitív szándékként értékelni, első-sorban a hangneme miatt — Bryan) Mindenesetre válaszuokkal Onök éppenséggel nem tették hűséges olvasójukat! (Őszintén szölvá sejtettük, hogy ez fog történni — Bryan) Dehát aki egy számítógépet lebecsül, az az emberek önértékeire sincs túlságosan tekintettel. (Hát persze! Ea aki nem tud úszni, az biciklizni sem tud... Az összefüggés körülbelül ennyi! — Bryan) Pedig aki mást kifiguráz, az néha önmaga is nézhet tükörbe. (Es lehet, hogy néha nom is a tükör fog torzítani) (Ez igaz — Bryan) Nado, tényleg (ill) nom akorok senkit megbánlan! Figyelmüket ismételen megköszönve, (ekár hiszik, akár nem)

Tisztolotok! Szikla Szabolcsné

Ur: Ha levelem olvasható volt, gratulálok Onöknek, és körem ismerjek el, hogy ebben legalábbis tévesen ítőtök meg! (Én szívesen ollismorném, de a megféle Csikától származik, ő meg nincs itt — Bryan)



Bryan: No, hál itt a második felvonás. Előszörban javasolom, hogy ez érdeklődők hasonlítását össze a két levél hangnemet... A 2. küldeményre én választok (illetve már majdnem mindenre választottam), mivel Csika úr jelenleg Kanadában tartózkodik. Annnyit tennék meg hozzá, hogy megkérném Önt, hogy mégiscsak legyen szíves megemlíteni néhány olyan esetet, ahol hibát hibára halmoztam, az illető hibákkal együtt, mivel tényleg nem tudom, mire célzati az előző levélben. Azt sem említette, hogy hol zárkóztunk el az ellen-vélemények meghallgatásától...

Néhány he(j)esírási hiba a teljesség igénye nélkül:

- 1. hasáb, 21. sor: hiányzik egy névelő
- 1. hasáb, 23. sor: feleslegess vessző
- 1. hasáb, 23. sor: az előbb-utóbb kőljel-lől lrandó
- 1. hasáb, 35. sor: az itt kezdődő mondat ákezoje '?', vagy esetleg '?!'
- 1. hasáb, 69. sor: a 'még egyszer' nem egy szó
- 1. hasáb, utolsó sor: az 'és' elé vessző kellene

Társaságosan az írógép okozta hibákat nem említettem. Magtefel?

Folyt.köv.???

CoVboy: Hagymányörző 'AKTUÁLIS' rovatunk azzal véget is ért, úgyhogy talán végre én is szóhoz jutok.

## MEGALETTER #akármennyi

Hi CoVboy AND OTHERS!

(Megírtam a feladót, és úgy gondoltam OTHERS... — CoVboy)

Megkaptam a CoV-ot, örültem (kb. 1 hetet későtt) ilyen elő ne forduljon még egyszer, mert kitűnő levélbomba tippjeim vannak! Háhé.

Ez a levelem minden bizonnyal egy sör és egy doboz lársaságában fog érkezni (a dobozban lesz a sör+levél GYK...) A sör képviseli a bonust + már meglágtom a levelemben. Ha csak a levél megy, akkor ezt még lejátszunk a Jenővel...

(Jött a sör is, de kivételesen a Getto bontotta ki a csomagot, ő meg éppen szomjas volt... — CoVboy)

- Na ja, hogy miért írok?
- 1. Azértmorsak
- 2. Miért ne?
- 3. Bomba ötletem van!?

Mivel a CoV TV-ből reklámozása nem megoldott, így jobban járnátok, ha saját tv-társaságot alapítanátok. Most mit röhögsz? Nincs pénz? Majd lesz.

En mindenesetre már meg is alapítottam a társaságot. A neve: CoV TV! Már látom is magam előtt...

— Köszönetük kedves nézőinket!

Ez a CoV TV kísérleti adása. A TV-társaság tulajdonosa a CoV, úgyhogy mindenki tudja, mire számítsen.

Ma még nem szolgáltatunk teljes műsort, de holnap már egész nap boldogítjuk önöket. Ime, a holnapi programok:

döm a populéus és a larry 3. birtokomban  
lévő változatát. Ja, ez csak PC-re jó! Akkor

inkább nem pazarlom a postaköltséget, hiszen úgysem tudnám mit kezdeni vele...

**Forgóklínpad**  
Mondj már meg, hogy mikor lesz évkönyv '94. Es mennyibe fog kerülni? Ha lesz, küldjél csekkot!  
**B. Gáza, Sopron**  
**CoVboy:** Az évkönyv karácsonyig kijön, ha nem, akkor évkönyv '95 lesz belőle. Azt, hogy mennyibe fog kerülni, még nem tudom, de két év múlva úgyis megrendelheted majd lóláron...  
**Tisztelet CoVboy!**  
Lapjukban elég kevés a C-64 kazetás leírás. Miért van ez?  
**CoVboy:** megpróbálunk minden igényt kielégíteni, igaz, hogy régi játékokról is készítnék leírást, de zómmal a legújabb programokat írjuk le. Ami mostanában C-64 kazetára megjelenik, az a „Gondolkodtató” lövöldözős játékok kategóriájába sorolható, amiről ugyebár nem óhajtok oldalakat írni...  
**CoVboy:** Az egykoron leközölt Tefu-úsz után sokan kérdezték, hogy mi az a tefu? Nos, a Tefu az egyik olyan szójababturó, amit külföldre exportálnak és a szállítást a toharuvarozók végzik. Hát ennyi!

Nem akarsz egy klassz Évkönyvet?  
Na, hogy tetszik? Jó, mi?  
Valid bo, hogy jól esik ha foglalkoznak a postával is.  
(Hát hogyna esne jól, ha nálkülem is megtelek, én meg közben lhatek egy kis adórcakát — CoVboy)  
Apropo! #2. A múltkoriban játszottan PC-n a Laser Squad-dal (baroml jó), és e Prince of persia 2-vel.  
Neked most mi a kedvenc programod?  
(Sörözés a bajor királyiban... — CoVboy)  
mármit C-64-re (Amígára) PC-re (Sokek szerint a Brutal Sports Football, da én még nem is láttam — CoVboy).  
Még t kérdés, Ha veszek t bővítőkártyát e 64-emhez, az mennyiben befolyásolja e program közbeni lötés sebességét stb. Pl. Maniac Mansion?  
(Az attól függ, hogy milyen bővítésre gondolsz, RAM-bővítésre, vagy törökártyára, smiben van gyerstőthő, mert nem mindegy — CoVboy)  
Hát mára ennyi, úgyls van vagy 13 oldal. A Laser-Squad leírás kiegészítést megkaptad? (Biztos, da hol van az már — CoVboy)  
Na Csá  
IT WAS DOMO (R)  
Allas Domenics Róbert  
From Cegléd  
Ul.: Ha megint meglátom egy leveletem valamelyik postában, akkor nem mentesülsz e következő sáradag elől sem... (Akkor már kaplagéled, hogy mi a dolgod, ugye? CoVboy)  
Ez egy majdnem üres oldal!  
(A negatív számok magyarázata; Ha egy buszon utazik 5 embőr, és az első megéllóban leszál hót, akkor a második megéllóban kelto embörnek kell felszállni ahhoz, hogy senki sem legyen a buszon...)  
Hy CoVboy!  
(And others)  
(Concinue my letter)  
Totál e magyar postal!!  
Éljen a Jenő!!! Es áljonek azok a K.... oeg-lődi kollégák is!!! Fa\*\*ok!!! Brrrr...  
Kicsit turcsa kezdés mi?!

Hahahaha... (egy atomtámadás is kibírt volna). „Törakonyként történő kezelést kérje” Ba\*\*ák meg, hányszor?!) vagy 5 db „Vigyázzal lörökony” címkét tettem rá!!!  
(Kezdem aejteni, hogy mostanában miért kapok olyan kevés sört, mag azt is, hogy mit keres a aarki adórlakat felatt a Posta emblémája — CoVboy)  
Tanulság(?)! Sört csak pécőlekoszba zárva küldj postán. (Bár ezek a „barsonyos kazú” állatok még azt is széttröknék!)  
Tanulság(!): Ne küldj sört postán! Tudod mit, CoVboy?! A te 2 üveg sörödel majd személyesen kézbesítem! Nem vicc! Na nem a HQ-ra! AAA...  
Idén is lesz Computer Carácsony! Ti is ott lesztek, én is ott leszek. A sör(ök) is ott lesz(nek), mi kell még? (Hát a nő(ök) — CoVboy)  
Tóma volt... Örömmel vettem észra magam a Postában. Hogy te mekkora marha vagy!! Az én levelem tokefélle e beszurkálásoktól. (Na jó, neked is álned kell.) Na hát igen, végül is csak megfellelően cool levélbe lehel beszurkálni...  
(Azt, hogy mekkora marha vagyok, majd megbeszéljük a Computer Karácsonyon, csak előbb majd leaded a sört — CoVboy)  
Apropo! Láttam az újú zalalóvól embör levelet. Na jó, hát ő tényleg lövöl. De Tsz az van!!! Méghozzá Petőfi Tsz néven leledzik. Saját két szommeml láttam. Hát persze, hogy jánam Zalalóvón!!! Megkaptad a levapot?!) Öirek! azért küldtem, hogy legyen már t zalalóvól bőlyegzős levlapod is a sok pócsli között.  
(Nem fogod elhinni, pontosan 3 lapot kaptam Zalalóvóról t hónap alatt, a feladók — a Postából is — ismert CoV olvasók voltak, pl. Piroka Lacl Kacsakemétről, akik egyébként az ország agász más részén laknak, da klándutásuk célpontjának Zalalóvót választották. En mindig megmondtam, hogy Zalalóvó előbb vagy utóbb zalándokhaty lesz. A HQ falát egyébként már több zalalóvól képesle, mag egy zalalóvól térkép is díszít. — CoVboy)  
Hát megolóztek a helybollek!  
A francba! Na mindt. A polg.mester tényleg Kozma János, de nem vannak ám 4000-tonl Csek 3600-on. +3 tehén (vagy 25?). Mindent tudok a falu sötét üzelméről. Még tel is lérköpöztem a környéket, aztán majd lehet „Zalalóvó-csalát” is rendezni, vagy „Ki tud többet a Szov... akarom mondani Zalalóvóról?” Jó lenne mi?  
(A Zalalóvó csatát inkább hagyjuk, a magyar focl most nincs abban a helyzetban hogy kifigurázzuk, úgy is mondhatnánk, a magyar válegatot Zalán-ra hasonlít, aki eleludt futás közben — CoVboy)  
Apropo! #2. Várom a csomagot, havonla 400-500 levállal. Kiváncsi lennék, hogy elküldenél-e akár 50-et is! (Csak bontani...)  
(He egy remváros polgármestere lennék, 50 rézbörüt biztos elküldenék bentani — CoVboy)  
A levelemben viszont medvét (bear) ilatok velod sör helyett. Ez az én hibám, de az a vonyit az fárt!! Az vomit te szerencsátlen!!! Megyarul hányln!!! (Sör+tej = ezen offekt)  
(Bear-t én is lenyeiném keresztbe, de mi nem ezitunk semmiféle feszűtságot. Mellesleg tanulj meg olvashatóan írni! — CoVboy)  
Gondolom feltűnt, hogy ez t db levél csak 3. részletben. Na most már lényleg lelövöm magam, Ne csá!  
It was domo alias  
Domenics Róbert  
from Cegléd  
Click... click... click... (Nincs megöltve, a jó...)  
Megtörtöttem...  
Találkozunk a TuV-nál, vagy a compuer carácsonyin.  
Erjen már vágel ez a levél...!! QUARR!!!  
CoVboy: Ebben a DOMO-ban egy költő vezetett el. pl. minden zsebpénzét az én adórmre költi. Ez mondjuk nem olyan nagy baj, ez már inkább, hogy ezek e sörök valóban nem akarnak megárkezni. Most már csak azt nem értem, a megaérült csomagot miért semmisítik meg, miért nem juttatják vissza a feladóhoz, hogy valóban

megbizonyosodjon affelőt, valóban eltörtött az az üveg sör. Az nagyon keveset bizonyít, hogy egy levél meg van azva. En is elég sokal elazem, megsemm bíztes, hogy sört itam. Persze dobozos sör is van a világban, tudod OOMO olyan nagy doboz, smiben van 24 kisebb dobez. Azt azere-tem... + 4-5 konyak és már vonyit is a CoVboy, akarem mendenl vomit. Lalod, máris magártett a leveled!

MEGA AGAIN

Hollo Tehenász!  
Annyian írtak már neked WC-papírra, gondokam, én se meredek le tőlük, lyel meg még úgyse kaptál (mármit TWC-papírra írt levelet).  
(Hegyne kaptam volna, legutóbb is ilyenre küldtet — CoVboy)  
Jó hely ez a Balaton. Kb. annyi magyar szót hallok, mint tavaly nyáron, mikor Angliában voltam (ebben mondjuk, lehet, hogy az is szoropel játszik, hogy ritkán veszem le a walkmant a fülemről) (Miért angol nyelvlecekét hallgatsz? — CoVboy). Ulók itt a par- ton, lógalom az összes lábam a vízbe (egyébként merha hideg, lahol vagy t5 fokos — mármint nem a lábam, o víz) (Előszór én is azt hittem, hogy a lábszagedra gondolsz — CoVboy) ...óóó hol is tartot-tam? Na mindegy. Te! Már megint nem vála-zollál a legutóbbi levelemtől (Melyik is volt a legutóbbi? — CoVboy) Egyébként nem is volt benne semmi érdekes... amit még vala-mikor tégen lőgtém... ja, most felvettök a fő-lskolára... szóval feleadtam a pezsgót erre a postán összetörök a csomagot (Na ugye megmondtam, itt agázen biztosan egy szervazott maffia működik közre — CoVboy), ezán visszaküldtök (kópzold el o szítt... jön a postás, hogy csomagom jött és álpaszolja a két nepja feladott... össze-vissza lört, szállaphott, sza\*\*a ázott csoma-gomet). Mindanoslra a levélkát kimentettem belőle, lnam hozzá egy kis utóiratot, és a Magyar Posta gondjaira bízam ismét... ezek szerint nem kaptad meg. Nem így ismerlek, mint aki a napl pestéből először nem az át-haló pezsgőllistot árasztó irománynak szon-toll a llyelmét (volt VB (mag olimpia is), de már elég régi).  
(A pezsgőllist szerintem már rág alpárel-gott, viazont ha te visezakepted a széttrö-rött üveget, akkor két osat áll fann... #1: Kl-lopták a pezsgót, megitták, ószetörték az üveget, visszaszórták s csomagba, majd valami elcsó, vízzel kevert klakórál ka-darkával leöntötték az egészét, fakanállal megkeverték, és ezépen visszacsomagol-ták. Utána kétszer atguruhtak rajta egy sa-res földüten s ponyvás fejukkal, mindezt peraze a hivatalos személyek jelenlété-ben, végül klállították a jegyzőkönyvet, a többbt már lemerjük. #2: Az akció ellanünk lánnyul, senkinek nem kell a csomagban lévő plo, már az is olágtátal, ha nem kap-juk meg a nedűt. Nos ez utóbbiban lehet valaml, ha számítéaba veaszuk, hogy hány Jenő tekori a biciklit haventa mellettünk, télen, nyáron, esőben, hóben, döglesztő melegben, a ezt megpróbálják valahogy vlszeadni. Van egy ötletom. Készítsunk felmárást. Minden CoV olvasó küldjön nekem t azaz egy üveg sört, Tagya csomagba, jól bugyolálja be, törakony jelzéssel adja tal. Egyldeljük külön levélban küldjatek el e feladóvéványt, vagy ennek másolatát. Valamelyik következő CoVboy Postában beszámolunk arról, hogy hány üveg érkezett meg áértetlenül. Mit szóltok hozzá, másképpen sajnos nem tudom bi-bizonyítani, hogy kinek van lgaze. Egyé-hként meg nem is olyan sok az az 500 lada sör, a napl 8 üveges hitelefátsam mellett úgy valamivel több, mint 4 évig biztosítva lenne sz üzemanyagom, ezáltal a CoVboy Posta zökkénőmentes rovatveztsése is. KAMPÁNYFELHÍVÁSI Ne hagyjátok, hogy azagény CoVboy nehézságokba utközzön e Posta sikéaztsáse során. Segítsetek rajtat Csak rajtatok múlik, hogy meggyő-ződjünk a Posta ártatlanságáról! „A KAISER-t ezerotem” jeligére a kladóba. — CoVboy)  
Hát ne tudd meg, micsoda arcook írtak nekem a CoV-iesztől kapcsolatban! Harom hónap alatt kb. annyi levelet kaptam, mint



Use három nap alatt szoktál... de az az iszonyatos mennyiségű időtelenség, ami abban volt! (Háháhá, akasztják a hóhért — CoVboy). Tiszta szerencse, hogy olvastam az összes Neked írt saját leveleimet, és ezáltal komoly edzettségre tettem szert a hülye írományok terén, mert különben nem tudom, mi lett volna! Hopp, most a kedvenc számomat énekl az Ákos a fülemben. Ezt leírom, mert rólam szól:

*Az lesz majd a jutalom mindenért  
Az álmod, ha végetért  
És találkozol velem  
Lebegsz a semmiben  
Könnybe borul a szívm  
Már nem novet senki sem  
Áldod az én nevom...*

A cím egyébként *Az isten datol*, csak azt nem értem, akkor miért az Ákos énekl és nem én (Mármit, hogy én, nam azt akar-tad mondani? — CoVboy). (Még mielőtt megvádoznél, hogy kihagylak a buliból, neked meghagyom mondjuk a „Tanulókony szörnyeteg”-et (Kösz, de most mi a jóistent kezdjek vele? Tanítsam gitározni? — CoVboy) Bocsi, hogy néha én szürkálók hatlytetted, de ezzel egyrészt lelovók egy csomó poént hatlytetted, másrészt egy csomó melót takarított meg Neked.

(Így legalább van időm néha rágyújtani, felbontani egy sört stb.) Nem tudom miért, de egy csomó emberke rajtam keresztül üzenget nekod különféle dolgokat (ezek azt hiszik, hogy Te válaszolni szoktál a leveleimre!).

(Miért, nem jól hiszik? — CoVboy) Például Silvia azt üzeni, „ha még egyszer kiejtéd a szádon azt, hogy „aranyzsomú nyúl”, a spetum hegyére fogja tűzni a fejedet”. Ennek ugyan semmi értelme, de hát egyikünk nem éppen arról híres, hogy ilyen klcsiségeken fennakadna (bár az a spetum elég fenyegetően hangzik...).

(Hát, ha a ta apotudiól van szó?! — CoVboy)

Más. A múltkor jön valami kimondhatatlan nevű lazon, hogy ő már régóta szerezte eslnálni egy CoVboy's Quest-et, és szerinto vagyok én olyan elborult fickó (köszli), hogy megrljam a screenplayt és akkor neki csak codo-olni kéno. Néhány pillanatnyl olmélyűt gondolkodás után (utoljára az érettségln gondolkoztam onnyit egyfolytában), azt mondtam „miért ne?”. Szóval lohozhatjátok a News-ban, hogy készül-készülődik a COVBOY'S QUEST — GURKEKONSERVE AUFGENAHMEN DER HUT, minden Monkey Island-ek móhó folytatása, melyben BAALE AXE harcol dezodorjaink és jól irányzott DELAYED BLAST MEGALETTER-ek segítségével kell megirtsztanunk a CoV HQ-t a gonosz Deathlord CoVboy merocow-jától, majd hősiösen az asztal alá inni a gaz DLC-t. A stuff valószínűleg PC-n, 64-en, PLUS/4-en és Hitachi-XBC-2030V oszcilloszkópon fog megjelenni, utóbbin Himalája szlmulátor-kémelhérítő cartridge-zsel ellátva.

(Miért káne azt a NEWS-ba rakni? Egy-razót azorintom a Postába veló, másrészt meg még prevjút sem láttam belóla — CoVboy)

Más. Mit szólsz hozzá, hogy a Verebes a szöv. kapitány? (A Verebeso is modái, da csak volt! — CoVboy). Buták ezek a népek az MLSZ-ban. Ha már Mágus kell nekik, miért nem kéri fel mondjuk a Bighy-t, ő legalább 18 sörrel magasabb a Verebesnél és ráadásul biztos „erőskező” edző lenne. (Háháhá — fogadjunk, hogy nem ártattad a poént!)

A múltkori viccoknak nagy sikerük volt — minden agyatlan ember elkezdett lavlicceket küldözgotni nekem. Ja, hát ha ez kell a nép-nek, akkor liok még!

#1: CoVboy bemegy a kocsmába  
CoVboy: Sört ide!

Kiszolgáló: Hányat?

CoVboy: Akkó' nem kell!

#2: Ööö... Izé... Jé, hát engem most hirtelen le-Forget-ettek! Az előbb még SZMB-e volt vagy tíz hülye vicc, most meg... to CoVboy, ha a te kezd volt a dologban, komolyan magy a Silvia a spetummal!

A képeslapomat megkaptad? Nem baj. (Mo-lylikot? A lövőt? Azt nem — CoVboy) És most tragikus hirtelenséggel vegéted a moka mára, ugyanis nem lehet egyszerre Megalevelet és CoVboy's Quest-et írni! Pusszantás:

HANCU  
Ui: Ez nagyon fontos! Ha a levelet nem is ezt az egyet feltétlenül közzöld le a CoVban:  
A MR. OSCAR TWELVETREASE SOKKAL SZEBB, OKOSABB, ES SZERÉNYEBB, MINT A HOMARI!!!!  
CoVboy: Doreng valami ilyen dal: „Homároml kisleány, miért nom mész át a Dunán...”. Ha az a Mr.Oscar akárlk szobb, akkor mutaaa ba neki, ha okosabb, akkor meg majd télen monjon át a Dunán, amikor be lesz lagyva. Viszont akkor a homár a jég alatt lesz, így nincs ösazehasonlítás! alap. Maradjunk! annyiban, ha ta mondon, elhiszem. Addig is tovább! Jó nyaralást a döglött angolnak között.

## COPY-QUEST

CoVboy: A CoV előző azámalban már felvetettük a szoftver-rendőrséggel kapcsolatos ügyet. Na, itt az idő, hogy elksítatok. Az alábbi lavól érdoke mozaikkockákat illeazt a képbe:

Tiszteht Szerkesztőség! Jó pár hónappal ezelőtt, valamikor április-ban, a TV4 Drót c. műsorában esett szó a szoftver-rendőrségről. A következőkben lőnyogóben az ott elhangzottakat fogom leírni. A világban a szoftver gyártóknak évente több milliárd forintba vetethető veszteségük van. Külföldön a szoftver lopások, illegális másolások ellen már régebben lelállítottak a megfelelő szervet. Ez az ami minket kevésbé érdekel. Ami minket is érint az az, hogy nálunk ilyen irányú lépésekre 1993-ban került sor. E szorint szabadságvesztéssel büntathetik az illogális másolókat illetve torjesztőket. Ez persze nem azt jelenti, hogy a játé-koprogramokat másoló és a piacokon ezen árúk értékesítőit lesittelik. Egyőbként a mű-sorban megszólaltattak egy esepeli srácot, aki éppen játékprogramokat árukt. A srác vé-loménye, hogy egyelőre lehetetlen meggátol-ni az ilyen fajta torjesztést, mert sokaknak elérhetőlenek azok az árak amit egy komo-tyab játékkért elkérnek. Ténylegessen nem is ezek a „kiskaliború” programokat másoló-k okoznak ekkora kért. Tehát levonva a követ-keztetést, főleg n nagy számítógépekn lúto felhasználói programok illegális másoló-i ellen kell fellépnie a szoftver rendőrségnek. A tv műsorban kifejtették még azt is, hogy mikor legális egy program használata?

— Ha van program boszarzésót igazoló számla vagy igazolás. Minden program csak egy gépen futtatható, tehát ha van 100 gépünk, akkor 100 programot kell hozzá venni. Gondoljunk csak bele, egy jobb felhasználó program akár több száz-ezer forint is lehet, mármost ezt száz-szoi meg kell vonni.

— Egyébként a szoftver gyártóknak van egy érdekvédelmi szorvezetük, ami a gazdasá-gi rendőrséggel működik együtt.

Végeredményként, annyit állapítottak meg, hogy egyelőre, nem kell tartanunk attól, hogy bekasználjak mert egy játékat (vagy többet) átmásolunk valakinek.

Kozma Zsolt, Diósd

CoVboy: Mi nam láttuk az omított adást, de amit leirtál azt eddig is tudtuk. A HQ képlevólaló a tárgyl ügyben már többőzör jártak a Szorzői Jogvődó Hivatal Szoftver Űgyosztályán. Lagutóbb otthagytunk egy levelet, amiben több kérdőre várunk hivatalos állásfoglalást. Noo, az igazság az, hogy a hivatalok között lo meggy az egy-másramutogatás, ezért úgy tavaly őzeptamberben azt a tájékoztatást kaptuk, hogy konzultálnak a megfelelő személyok-kei, és utána fogják olküldeni boadvá-nyunkra a válaszokat. Nos, azóta ettől kb. 10 hónap, választ viszont nam kaptunk. Lehet, hogy még mindig „nom látoznak” azok a bizonyos személyek, akik illoéko-sek a válaszadára? Talán azt a bizonyta-lan helyzetet használják ki mindazok, akik programok illogális torjesztásával foglal-koznak. Egy biztos, aszerint az 1993-as Szerzői Jogi Törvény aszerint — utánanáz-tom — valóban börtönbüntetéssel is sújt-ható az, aki más ozallami termékével jog-talanul visszaél, pontosabban a törvény úgy fogalmazza meg: „aki őt nem illető szerzői jogokkal az eredeti jogosultnak jo-lontós vagyoni hátrányt okoz...”. Ez utóbbi azért vagy kiloit máóképp hangzik. Mond-

juk vafaki másolásra hirdeti az 1982-ben C64-re megjelent ATTACK OF THE MUTANT CAMELS c. programot (©Jeff Minter), ak-kor kinek okoz vagyoni hátrányt? Jeff Minter-nek? S ha a T.kalóz nem hirdette volna a játékat, kinek lett volna ezen pro-gram értékesítéséből több bevétele, mert ugya a „vagyoni hátrány” megfogalmazás valahol azt jelenti, hogy vafaki eleak bizo-nyos jóvadelemtől. Erre a témára még biz-tos vissza fogunk térni. Ennyi komolyság elég is a Postában.

## ÉLETMŰVÉSZ

Csao CoVboy!

Hamarosan írok nekod egy Megalevelet, de úgy gondoltam, küldök egy kis izeltőt (Te bika-uriam, akkor milyen lesz az igaz? — CoVboy). Nem tudom, hogy tetszik a mellékelt rajz, mindenestre eről liok lo egy sztorit (Betszom, lássa mindenki, nekem egyőbként tetszik, mintha csak CoVboynt látnám — CoVboy)



Van itt nálunk a suliban egy lány, a neve... nem érdoke. Ma megkérdezol orre egy srá-cot, hogy ki a legszebb, egyből rá fogja vá-gni, hogy ez a lány. Ezt köszönheti gyönyörű arcának, odaadó kedvességének, na és, hogy a következő paraméterekkel rendelke-zik: Kb. 180 cm magas, nam tudom, hány kilo (pont ldoális), legszembetűnőbb „arányai”: 97-62-92(!). Szóval álomnő. Az ő-lőtőködése pedig... egyszerűen szexiális, ez a csaj tisztában van a kinézetével! Nem cso-da, hogy már egy csomóan megpróbálták behálózni — sikertelenül. Ű ugyanis nagyon kitanó partner (legalábbis a mai viszonyok között). Most viszont épp szabad... Szóval latinóráan pont az ő padjánál ülök (elöllejt-tem mondani, hogy évfolyamtársam). Nam-rég elkezdtem vele leveiozni, csak úgy po-énból. Amiket írt, abbal kiderűt, hogy onnól a nónél egyszerűen nincs jobb széles a ha-táiban! Mintha nem is ember lenne... szinte túl tökéletes. Először inkább csak én lroga-tam, ő meg vlasszolt, vagy letörölte a padot az osztálytőnőko ugyanis nem nagyon szo-reti a padfirkákat (annyira meg nem volt ko-moly a dolog, hogy papírt vegyek elő). Tu-dod, én szeretem manipulálni az emboreket, persze csak jóindulattal. Kipróbáltam, vele mit tudnék kezdeni. Két hőtél ezelőtt koz-dtam ráhajtani, aztán... tegnap rögöl, megér-kezésem után egyik osztálytársam — aki a fonli hölgyamény legjobb barátőja és fordít-va — odajött hozzám és kissé fancsali kép-pel kezembe nyomott egy lőnyképet. A ké-pen az álomesaj mosolygott rám, a hátolda-lára pedig onnyi volt írva:

*Ami szívodbe rejtessz,  
szemednek tárd ki azt,  
amit szemeddel sejtessz,  
szíveddel várd ki azt.  
Ami szemeddel sejtessz,  
kezoddal fogd meg azt,  
Akit szívodbe rejtessz,  
öld, vagy csókold meg azt!  
Most orra mit lépjek, CoVboy?*



totól nem illik összetapadni, páne, ha  
tetszik la az, ekl rajta van — CoVboy)  
Aznap délben kint álltam a haverokkal az  
udvaron és épp dumáltunk, amikor megie-  
lent az egyik ajtóban a lány, szólnézt, majd  
amikor észrevett, odajött és a haverokkal  
nem törődve elkezdett bájosan csacsogni  
nekem, holott azelőtt egy szót se váltottunk  
még; igazából azt se tudom honnan ismert  
meg — lehel, hogy a barátnője világosította  
lel? Nagyon sajnálta, hogy nem tudta oda-  
adni személyesen a képet (?) és arra kért,  
hogy én is adjak neki egy képet magamról  
(?!). A többire már nem emlékszem (nem  
kellott volna annyit inni — CoVboy), de ez  
vott a lényeg. Most nem az, hogy nincs egy  
fia normális képe, de hál most ez mit akar  
jelenteni? En ugyanis nem kértem Tőle lény-  
képet! (Ja, az fix, hogy nekem szánla, mivel  
e nevemen szólított) (Rühellem, amikor  
valaki CoVboy-nak adja ki magát —  
CoVboy) Ez a nagy helyzet. Ma nem lálál-  
koztam vele és most egy ideig nem is fogok,  
mivel szünel van. Informálódtam róla, nem  
szokott képeket osztani vadidegen egyede-  
nek (még osztálytársaknak se). Azt tudom,  
hogy ludja, hogy bármunkában szoktam gfr-  
ot gyártani bárkiről és bármiről, de ez som-  
mire se válassz. Ma délután — immár ki  
ludja, hanyajára — olovottam azt az ominó-  
zus képet és arra gondoltam, hogy lorajzo-  
lom negyben. 2 és fél óra múlva lettem kész  
(perszo azért nem egyfolytában rajzoltam),  
de valehogy büntudatom támadt, meg nem  
nagyon tudtam tennni róla a számem, úgy-  
hogy vottam a fótádséget és fél óra alatt kis-  
é átalakítottam. Az, amit a rajzon lálsz, már  
nem ő (illetve, csak egyrészt), hanem egy  
fenláziálény — egy eft. Mondjuk nem valami  
jellegzetes, de megpróbáltam azzá lenni.  
Aki lötték a rajzot, felének az tetszett jobban,  
másik felének az eredeti nő (Vaeúti  
beleketet azonvodeitteknek mutattad  
a képet? — CoVboy). Hogy miért pont eft?  
Mert az som ombor... és túl lökéletes...  
Nem tudom, hogy mit gondoljak. Nem na-  
gyon szoktam elmélyedni az ilyen kapcsola-  
lokban, egyrészt, mert nem vagyok egy  
Casanova-típus, másrészt, mert nagyon le-  
vesz a teljesítményből (most pl. én is aléggé  
padlón vagyok). Már versel is itam neki,  
meg zenét is... valehogy ő túl liszta, túl  
szép... Ez az egész túl szép, hogy igaz le-  
gyon. Mi a fenét akarhat tőlem? Ha csak szó-  
rakozik velem, akkor... Hagyjuk. En soso lu-  
tyúltam, ha végigmenni az udvaron, soso pró-  
báltam a közelébe férközni. Nem tudom mit  
akar. Az a vers is... Csak no totszon  
annyira! Az az igazság, hogy mióta először  
mogláltam, tudtam, hogy az ilyenekért örde-  
mos élni és hogy én soso fogok hozzá közel  
kerülni. Na nem azért, mintha egy  
Quasimodo lennék, csak, tudod, nom va-  
gok az az "első lálásra beleözg az ember"  
tipus. Ha lánád, CoVboy... Fantasztikusan  
animél az a lány, ludja, mitől "döglik a légy"  
(Mutan bekaps a logyet? — CoVboy). És  
a hangja! Na, jól olragadtattam magam. Szó-  
val, kérlek adj tanácsot! Te mit gondolsz? A  
rajzot azért küldtem el, hogy képet alkoss ró-  
la és hogyha tetszik, fénymásold le, vagy  
betehalítok ekér az újségba, úgyse volt meg  
karikatúrának kívül benne másmilven stílusú  
gfr. Most nam a Gatto olon éskölödök, na  
érs félre! Ja, hogyha bármit batennél az ú-  
ségba, akkor légszi a nevemet lelajlsd el,  
OK? Nem szaratném villággá külföldi a  
dolgaimat (Azt én döntöm ol, hogy mit hú-  
zok ki, és mit teazek ba, azt CoVboyné is  
tudja, esetleg azt írhatnád rá a Te fényké-  
ped hátára is — CoVboy). Azt a 'PACO  
ENTERTAINMENT SOFTWARE' képet ke  
vodd komolyan, csak bejártattam a lóllal. (En  
meg a DEL billentyűt — CoVboy) És küldd  
vissza azt a mappát mindenképpen (En  
semmilyen mappavai nem találkoztam,  
csak egy böloletlen fehér TC-4-es boríték-  
kal — CoVboy)! Azért nam küldtem sima le-  
vélként, kiss borítékba, mert nem biztos,  
hogy megkaptad volna és a rajzot ossza kel-  
lett volna hajlogalnom — én meg utálom  
gyúrni az lyet. És lehet, a képet no tépd ki!  
Jó munkát, sört, egybekel. Ja, és majd meg-  
y a levelem, ne feledd! Viszlát mindenkinék!  
Papp Adam, Hodmezővásárhely  
CoVboy: A munka megvott, a sör megvan,  
e nó meg ha minden igaz meglesz. Olyan  
nó még nem volt, akiről ittam a Poetában  
és ne keresett volna fel. Ha nem olvas

CoVot ol biztos leez olyan lemerőse, aki  
majd megmutatja neki, ha szép a lány, biz-  
fog van CoV-oe barátja, azt az előző levél  
is bizonyítja. Tehát T.azéplány! A lagjob-  
ban tessz, ha nagy ivben elkerüld Adá-  
mot. Egyrészt mott nagy a csutkája, máe-  
részt meg egy CoV rejongó olyan átlá-  
nos tulajdonságokkal rendelkezik, mint  
sőreaz, cigli illat, úrea zaobek, ook berát-  
nő, egyszóval vonzó teremlős. Jobban te-  
ezed, ha inkább nekem írez levelet. Képet  
nem fudok külden, mert mindig klég a ne-  
gailv (soha nincs a közelben hamutartó,  
nem kéne annyit cigarattázn). T.Adám!  
Hidd el jobban järez, ha a lány hanyagolni  
fog téged. Így a sör és a cigarotta mellett  
a maradék pénzedet nem a nőre fogod  
költöni, vagyis mária lesz egy kie mogto-  
kerített pénzod, hogy a CoVboy Világ  
gyűjteményee Küfőnszám potenciálle ve-  
vőjévé válhaas. Máerőzt jól järek én le,  
lesz egy újabb barátnóm (ha jól  
számoltam a 367-adik). Sok szeroncsé!

## RED RETURN evagy leleplező #4.

Kedves CoVboyantyú!  
Ahogy olvastam a 43-as CoVboy Postát,  
szörnyű dologra jöttem rá. Azt hiszem, le  
vagyok maradvá. A „Leleplező #3”-ban ol-  
vastam a nócikéd panaszait. Mit mond-  
jak, jól olkényoztetett fajtából való kis bigo  
(Szonlimentális szimentáli — CoVboy).  
Még hogy visszamaradtál a lojlódos-  
ból???????? A to la\*\*dnak merov állapotban  
a hossza cm-ben három jegyű szám (úgy  
volt kicsillagozva). Ez minimum 100 cm,  
maximum 999 cm. És most jöjjön egy kis va-  
lőszínűségszámítás, vagyis az igazi leleple-  
zés (hivatalos formában) (ahogy jó matekos-  
hoz illik).

Állítás:  
CoVboy nemileg felizgatott állapotban a  
fa\*\*ának a hossza 383,16666666666666 cm,  
közelítőleg: pontosan: 383 + 1/6 cm.

## Bizonyítás:

Idézek a 43-as számból:  
„Ráadásul el sem élveztem, mert olyan kicsi  
volt a f\*\*\*\*d! Ur isten, csak \*\*\* cm állva?”  
Tehát mln. 100 cm, max. 999, de e hülye  
tyűköl csak a kerek számokat ismerik, tehát  
valószínűleg csak 900-ig juthatott ol a mé-  
ricskélésben. Tehát a max. érték 900-tól 999-  
ig lerjedhet, vagyis a továbbiakban  
(900+999)/2=949,5-tel számolunk. A kisebb  
érték valószínűbb, mert a 949.5 cm-es szei-  
számol nehezebb tolepumpálni, minl 100  
cm-l (mériml verrol). Tehát 3 számnak  
vesszük a számalni közepét: a kétszer bele-  
kalkulált minimumot és a maximumát (amit  
az alóbb meghalároztunk), vagyis: (100 +  
100 + 949.5 = 383,16666666666666 cm.

Következtetések:  
Ha CoVboynak a HO tolyosóján egyszerűen  
feláll, nem lehet tőle közlekedni. Ha a HO-n  
a padló-plafon távolság 3 méter, CoVboy  
l\*\*\*a 3.83166666 méter, a farktó és a vég-  
pont vízszintes irányú távolsága  
2.283625274 méter. Ha előre, vízszintesen  
fekteli, nam tud az ajtón befordulni. Cikli. Ja-  
vaslom az amputációt.  
Piroska László, Kecskemél

CoVboy: Az amputációt én is javaslom, a  
fojod és a vállad között eitaruló régióban,  
de csak azért, hogy a DADA által meg-  
hejtett zált lánú rendszer kábelére ra-  
csatlakoztál. Így legalább élő adásban le-  
hatsz egészen addig, amíg a DAOA el  
nem fared és végre nem hafjlik az ampu-  
tációt. Bravúros matematikai oktojtésod  
NOBEL díjat érdemel, főként ha azámítás-  
ba vesszük, hogy az áttétel említett méra-  
tekkal csak egyfajta emlőa létezik manap-  
ság, azt pedig bánának hívják. En pedig  
kikérem magamnak, hogy holmi nagytestű  
állathoz hasonlítsanak. Az igaz, hogy a  
dolog a Balatonnál történt, de ha jól om-  
lékezem, már egyezre leltam, hogy a dög-  
lót angolnáktól allergiat kapok, így vajmi  
koveat lattózkodtam a vízben, annak ef-  
lenére, hogy ológ sűrűn oláztam. A bánók  
pedig igan ritkán élnek a eszaztőlődn. A  
matematikai problémát loginkább úgy tud-

nám szemléltetni, hogy egy PC billentyű-  
zetének intenzív használata egyenes  
arányban áll a billentyűk elhasználódásá-  
val, eminek gyakori kóvotkezményo ez,  
hogy egy billentyű vagy beadja a kulceot,  
vagy 1 lanyomásra többező is aktivizátó-  
dik. Ez lehetett a probléma nytlja, amlért  
az említett helyre 3 csillag kerülhetett. Azt  
viszont már nem árulom ol, hogy ott ere-  
dölileg 1 vagy 2 csillagnak kellett volna o  
szerepolnia. Az infim titkeimat még Jahny-  
val sem osztom meg!

## Nem volt már elég?

Hallihó KOWBOly (HI-Fej) Oszi)!!!  
Először is mi vagyunk a best king-ek (BAO  
BOYS), másodsor szorilunk TE nem is jó-  
tezel. Elsz TE 1-álítalán? (KOW-ika Te rólad  
van szó...) Se novel, se képod, se humorod  
(BOCCCCSI). Mindig áll novel használasz.  
Mindig alattomos névvöl jelentkezel az olva-  
sók olott: CoVBOY(-hos). A löbbiek a HO-n  
(akik az újságot készlik!) legalább az arado-  
ti nevűkel is leközlik. LE VAGY — ... leplez-  
ve!!! COVBOY-né olott akarod loplozni, hogy  
ZUG firkász vagy??? Vagy talán az APEH  
alótt akarod személyl jövedelem addod egy  
részt elsumakolni??? Netán a kőrozslé lis-  
lán állsz??? Vgy a C./sz./I.A. üldöz, mint ti-  
kosügynök??? Podig az az egyik legős-  
kább magényomozó iroda. (Hiszen a rövl-  
dítésből is klovasható: Cigli llatnak Anyuká-  
ja.) Amennyiben létezel csak a következő le-  
írásnak megfeloében nézhatsz ki.  
Tóhál ha a borgözös (kisúsl, egri bikavör)  
potéd (tudjuk: pófója a lónak... meg nekad!)  
nem morad elönl tolni, akkor olvasd a jel-  
lomzód: Te vagy az a RESZEGES, kopasz,  
fél méter hosszú szakáll tulajdonosa, ekl  
még 50-on is lül van, ráadásul az állalok kö-  
zül jött közönk. Te vagy az aki minden hótan  
olhuzza a kocsmáros szokerét. Ez még  
hagy:JANI, do mind oz nam lolyka illatu.  
Minden este leiszod magad a sárgák, még  
sárgább földjég. Egészen át a föld lülsó ol-  
dalára, onnan meg vissza. Azulán mag  
ordíva mokegod el az ulolsó Budalilili Pasa  
halálhőrgéseit. Majd a Közterüöl Fenntartó  
Vállalat egyik lülorózó utcasopróje szokott  
folmosni. A COV HO olótt nom ludod az  
idóta lálarc mögé alrejtöni lélmótoros szakól-  
lad... Valószínűleg még a C./sz./I.A. is fellis-  
mont léged. 50-szer vagy bünolett. Büniellen  
utóletu. Te vagy a kőrozési listán a No.1, a  
CoV TOP 10-ben a — LAST. Van egy kis,  
icli piicirike humorod, da nem annyi minl  
nekünk. Kérjük, hogy ezt az újságban  
közöld le, mert mindenkinek van joga (hogy  
szavazzon, egyen, igyon, aludjon, áljen...),  
hogy megtudja ki is vagy valójában. Vala-  
mint kérjük, hogy a rólad készült rajzokat is  
közöld le. Most kivételesen ne a GETTO raj-  
zain röhögjön a nagyérdemű. A rajzokat ké-  
szítette (GRAPHIC BÝ): PETY (ejtsd: Pati als;  
PETER WILLIAM SMITH als: KOVÁCS  
PETER). A levelet alkották: SMITH ANO-REW  
(ejtsd: SZMISZ END-RUV als; PETER  
WILLIAM SMITH, ANO-REW als: KOVACS  
PETER, PRIBELSZKI ANDRAS).  
Ha esetleg van egy-köl IRÁS HUBA azt nózd  
Mc, and javítsd K.l... THANX!!! Tudod  
P.S.W. nom lül sokal szokott lrógéppel  
firkálni. Na bye és ne feledd a rajzokat.  
U.l: A nevad szándékosan írtuk jól.  
Lelapalázók: PETER WILLIAM SMITH als.:  
KOVACS PETER and lha BAD BOYS,  
Budapest, ll,Csapláros u.15, IV/3. 1027

CoVboy: Logmélyabbon (le)llesztelt Bed  
Boyzi Ehhez az ekoféshez sok komment-  
tált nem akarok hozzáfűzni. A rajzok hely-  
lány miatt klmaradnak, a cimelakat pedig  
ohogy kéttótak, közzeitoazom. Figyelem,  
figyelem! A fenti címen ingyenee lelki ta-  
necsadés. A program neve: „Ismond meg  
Önmagad!” Válaszborítékért rőszletes tájó-  
koztetőt küldünk. Díjmentes szolgáltatóe-  
ink: horrorszóp, biopornritmus, ingás vizs-  
gálof sőrösüveggei, 12V-oe akkupunktúra  
(indulás rēggel 8-kor a Moszkvo térről),  
plesztikbomba eobészol. Felbőlyegzett ve-  
leszborítékok csak ekkor küldj, ha nincs  
megcímezve! Várja jelentkezésedet a BAO  
BOYS CLUB! Ne hogyd ki ezt e lehetősé-  
get! — Sok sikett fluki Lájlátok, nem is  
olyan nehéz beléndítani egy vállalkozást.  
Az üzletszorzói jutalékok az impresszum-  
ban található címre kérjük átutelni!

Helló CoVboy!

Én Krisztián vagyok és az iránt szeretnék érdeklődni, hogy lenne-e valami munka a CoV HQ-n a közreműködő. Soós Krisztián, Szolnok  
CoVboy: Hátát! Elég nagy a kősz, nem ártana porázóznál, a polcokat letörölgetni, a monitorkat lopucolni, a hűtőt kimosni, a WC-t takarítani. Küldhetjük a szerződést?  
Hi CoV!

A '94 május 28-i ENTER című műsorban elhangzott a hírekben egy kijelentés, ami így szólt: „A mai híreket egy rossz hírrel kell kezdénem. Az a cég, amely behozta a PC-t Ma-

gyarországba, a COMMODORE örcsődöt jelentett...” AAA... Ha nem ülön, akkor biztos elostem volna. Amíg van, most gyűjtök o megjelenő AAA chipset-re, erre a Commodore kinyitást(?)! Ho az ENTER szó-  
rakozott, akkor megnyugszom! Köszl, sok Amigás nevében, Tornák Ferenc (TRUCÉ), Székesfehérvár

CoVboy: Nem jellemző az ENTER szer-  
kasztró, hogy minden alap nélkül állítsa-  
nak valamit. Sajnos ez így igaz, ez a lépés  
tavaly óta várható volt, hiszen a  
Commodore 1993. novemberétől is már  
csak az Amiga 1200-ot gyártotta. Erre a  
témára legközelebb még visszatérünk.

Hi CoV! Amint láttam, a választásokon nem

indult a CoV tehén párt. Pedig én rájuk szá-  
vaztam volna. Gondoltam csak el: tehénlo-  
pényrakások az országház lépcsőjén, or-  
szágos sörfeszítési minden nap, 4 év múlva  
mindenképpen induljotok! Kell ez! Már la-  
tom magam előtt o párt kampánymondótát:  
„Jsten, haza, Amiga, Steffi”. Az ország iparát  
otállítanátok sörgyőntásra. A HQ-t áthelyoz-  
hetnétek a parlamentbe, ülések helyett  
prg tesztet csinálhatnátok. A Duna helyett  
sör folyo, a CoV naponta jelenno meg. Mi-  
csoda utópia? Blocksting, Budapest  
CoVboy: Erre egy rimmol választolok:  
Mogalakul a CoV tehén párt, és elnöknek  
megválasztjuk a Jahny-Zsombor párt!

Viszlát a CoV 48-ban...

### Pár hirdetés, ami a lapzárta utáni zárta után jött...

• Programokat cseréberélnék 64-en és PC-n (386). Cseréolapom inkább 64-en van (köz-  
zetta, lemez). Keresem a 64-es Oxford  
Pascal-t. Ugyanitt ORIGINAL C12 (1 db) ol-  
adó. Lemezzel táplálkozók kíméljenek. Hat-  
vagner Attila. Veszprém, Stromfeld u.3/B.  
8200.

• Eladó 1 éves C64, magnó, 1 db joystick,  
24 db. kazetta toll programokkal, magnós  
másolómodul, szakirodalom. Ár: Meggye-  
zős szerint. Marosfalvi Zoltán, Nagykan-  
zsa, Hevesi Sándor 1/B. 8800

• C64-os játék- és felhasználói programok  
lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felbélyegzett  
válaszborítékot listát küldünk. Cím: YSOFT,  
(Kőnczöl István), Postacím: 1701 Bp.Pt.:  
229. (1195 Bp.Zrínyi u.27.)

• Amiga 500 játék- és felhasználói progra-  
mok lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felbé-  
lyegzett válaszborítékot listát küldünk. Cím:  
YSOFT, (Kőnczöl István), Postacím: 1701  
Bp.Pt.: 229. (1195 Bp.Zrínyi u.27.)

• IBM-re programeladás 20.- Ft/lemez áron.  
Válaszborítékban listát küldök. Kövcs  
Antal, Kocsomét, Reviczky u.4, 6000

• Amiga 500, 600 és 1200-es programok  
hatolmas választókban olcsón eladók. Lista-  
hoz, lőjékoztatóhoz szükséges lemez es bé-  
lyeg. Bogár József Zolt, 1183 Bp. Szőche-  
nyi utca 28. Tel.: 291-7489.

• PC-re programok eladók 25 Ft/2 MB  
Gyorsan, olcsón, megbízhatóan. Felbélyeg-  
zett válaszborítékot listát küldök. Juhász  
Róbert, Tófalu, Kossuth út 57., 3354

• IBM programok széles választékban, ke-  
vező áron eladók. Telefon este: 173-0086.  
Nagy Zolt, Budapest, III. Amliteatrum u.30.  
1031

# CoV HQ's TOP 10

## C64

LEMMINGS  
Wasted Time  
The Curse  
A Gálya

Mayhem in Monsterland  
Shadow of the Evil  
Logan  
A kastély  
A gonosz herceg  
Wladcy Ciernosci

## Amiga

UFO

Elite 2. - Frontier  
Legacy of Sorasil  
Kolumbus  
Alien Breed 2.  
Apocalypse  
T.F.X.  
Air Support  
Theatre of Death  
Das Boot

## PC

UFO

HORDE  
Syndicate  
Bloodnet  
Elite 2. - Frontier  
Goblins 3.  
Doom 1.2  
Ultima VIII.  
Kyrandia 2.  
Lands of Lore

## Plus/4

Supremacy  
Bard's Tale I-III.  
Magic Candle  
Storm Ac.Europe  
Laser Squad I-II.  
Fish!  
LOM & Doomdark's R.  
Yolkfolk Dizzy 6.  
Erik the Viking  
Sensitive

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A nyár végi jubileumra korlátozott példányszámban megjelenő gyűjteményes kiadások már megrendelhetők!

**COMMODORE GYORSSZERVÍZ • Budapest, 175-10-24**

XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!



# PC-s játékok 2.

## VÉGRE MEGJELENT!

**Röviden a tartalomból:**

**Felhasználói információk** (Gépvásárlás, SETUP problémák, Processzor- és géptörténet, Memóriák, Hordozható winchesterek, SCSI, Winchester cache, Video-kártyák, MODEM téma, Streamer-ek, CD-ROM-ok, Emulátorok, Hangkártyák, Vírusok)

**Tippek és trükkök PC játékokhoz** (Cheat tenger kb. 200 játékhoz)

**Sierra kalandok** (Castle of Dr.Brain, Conquest of the Longbow, Eco Ouest I., Eco Ouest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr.Brain, King's Ouest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Ouest IV., Space Ouest V., The Adventures of Willy Beamish)

**RPG leírások** (Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning)

**Tökös-Mákos** (3D Action, ezen belül DOOM stb., 3D Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost In L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf)

**Stratégiai játékok** (Air Bucks, Ancient Art of War, Carriers at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World)

**Autószimulátorok** (Kívülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, Death Track, Formula One Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vettel)

**JÁTEKLEXIKON** (Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)

**232 oldal, ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft**



**A képen láthatók:** Bal oszlop (Realms, Roger Rabbit, Pepper's Adventure, Island of Dr.Brain)  
Jobb oszlop (Magic Candle 2., Police Duest IV., Cisco Heat, Test Drive 3.)

# ACOMP

## Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790  
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165  
1191 Budapest, Katka utca 9. Tel: 280-4267  
Fax: 251-2385, 220-1643  
Nyitvatartás: Hétfő: 9-17 óráig, Szombat: 9-13 óráig.  
Szervízünk: 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165

### Commodore Számítógépek

Commodore Amiga 600	27.992,- Ft
Commodore Amiga 1200	39.120,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamile	47.992,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31.992,- Ft
C- Amiga 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239.200,- Ft
C- Amiga 4000/030-25MHz/4MB/0MB	135.200,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	5.592,- Ft
Commodore C-64 Terminátor set	11.192,- Ft
Commodore Datasette	2.392,- Ft
Commodore Amiga -> Eurocart kábel	392,- Ft

### Joystickok

Quickshot Joystickok 27 léle típusban	440,- Ft
3.190,- Ft	

### Egyéb kiegészítő termékek

Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re és II-re	120,- Ft
Noris M8 80 3.5" lemeztartó doboz	344,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	344,- Ft
Noris üveg 14" látható monitorfilter	992,- Ft
Swilly Mouse Amigához	2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi Amiga Interface	2.800,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	14.392,- Ft
Stereo hangdigitizáló Amigához	5.592,- Ft
Sound Enhancer Amigához	2.800,- Ft
Trackball Amigához	2.800,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.75 Mb HD külső floppy Amigához	13.592,- Ft
2.5"-2.6" Hard disk kábel	2.392,- Ft
Mouse pad	162,- Ft
C-64 midri szolttverrel	5.200,- Ft
Action Replay MK VI Pro C-64-hez	4.720,- Ft
Képdigitizáló (színes) C-64-hez	1.692,- Ft
Képdigitizáló (színes) Atari ST-hez	7.992,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2.400,- Ft

### Memóriabővítők

512 Kb-os drás bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os drás bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1.0 Mb-os drás chip bővítő Amiga 600-ba	8.392,- Ft
0.0 Mb-os drás fastram bővítő Amiga 1200-ba	9.592,- Ft
1.0 Mb-os drás fastram bővítő Amiga 1200-ba	13.592,- Ft
2.0 Mb-os drás fastram bővítő Amiga 1200-ba	19.192,- Ft
4.0 Mb-os drás fastram bővítő Amiga 1200-ba	30.392,- Ft
6.0 Mb-os drás fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	15.992,- Ft
4.0 Mb-os ram modul Amiga 4000-ba	22.392,- Ft

### Sega Termékek

Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	10.192,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega MegaCD II + 3 CD játék	42.392,- Ft
Sega MegaCD II + 1 CD játék	35.192,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

### Mágneselemek

NoName 3.5" DSDD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez 8ULK	152,- Ft
Maxell 3.5" MF-2HD lemez	792,- Ft
Maxell 5.25" DSHD lemez	552,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	258,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	552,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360,- Ft
Prolex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Prolex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Prolex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	632,- Ft
Prolex 5.25" DSHD lemez (11 db/Form.)	280,- Ft

### G.V.P. Termékek

G.V.P. G-Lock S-VHS genlock	47.920,- Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	95.020,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	11.920,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	159.120,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592,- Ft-9592,- Ft-ig!

### Alaplapok

386DX-40 Mhz 128 Kb Cache	
IDTIL AMI	9.576,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa	
IDTIL AMI	12.792,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 Kb Cache	
JETED, IBM OEM	11.200,- Ft
486DLX-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa	
IDTIL AMI	15.480,- Ft
486SLC-50 Mhz	12.400,- Ft
486DX-XXMHz 256 Kb Cache, 3 Vesa	
No CPU (AMI)	9.840,- Ft

### Processzorok, koproc-ok

KT387DX 40 Mhz koproc	2.792,- Ft
ULSI 387SX-33 Mhz (487 SLC)	3.192,- Ft
ULSI 387 DCL-40 Mhz	3.192,- Ft
486DX-33 Mhz CYRIX	17.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	19.992,- Ft
486DX2-66 Mhz CYRIX	22.492,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL	34.500,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL	77.092,- Ft
Processzor-ventilátor	880,- Ft

### FDD, CD-ROM, Keyb., Mouse

1.2 Mb FDD Chinon	4.720,- Ft
1.44 Mb FDD Chinon	3.720,- Ft
Panasonic CD-ROM dupla sebesség	17.992,- Ft
101 gombos Angol/Hun keyboard	1.800,- Ft
ACOMP mouse + SW	832,- Ft
Micro mouse + mini pad	1.320,- Ft
True mouse 1 + pad + folder	1.720,- Ft

### Hangkártyák

Sound Blaster 2.0	6.320,- Ft
Sound Blaster Pro-2	9.792,- Ft
Sound Blaster 18 BASIC	12.792,- Ft
Sound Blaster 16 ASP MC	21.592,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	34.392,- Ft

### FAX-modemek

ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	5.592,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.696,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	17.920,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	23.992,- Ft
STANDARD LCD 14400 BPS külső	25.692,- Ft
STAND. DIGIT 14400 BPS külső	27.992,- Ft
STAND. PDCK 14400 BPS külső	25.992,- Ft

### Ramok, Winchesterek

414256 DIP RAM	618,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.296,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.660,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	15.992,- Ft
210 Mb Conner	20.992,- Ft
250 Mb IBM	22.492,- Ft
340 Mb Quantum	26.992,- Ft
420 Mb Conner	29.992,- Ft
540 Mb Conner	39.992,- Ft
1080 Mb Quantum SCSI	88.600,- Ft
IIDD beépítő keret	60,- Ft

### Számítógépházak

Babylház + 200 W lápegység	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp led	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp led, frekis	4.300,- Ft
Miditorony + 200 W táp led, frekis	5.664,- Ft
Nagytorny + 200 W táp led, frekis	7.056,- Ft

Tesszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

8.abyház, 1.44MB FDD, IDE +	14" VGA mono, 256KB VGA	14" SVGA color, 512KB VGA
251PIG, 101 gombos billi.	210MB	240MB
386DX-40MHz 4MB RAM	69.578,-	71.078,-
486 SLC-50MHz 2MB RAM	65.080,-	66.580,-
486 DCL-40MHz 4MB RAM	76.480,-	77.980,-
486 DX-33MHz 4MB RAM	87.832,-	89.332,-
486 DX2-66MHz 4MB RAM	104.340,-	105.840,-
	110.340,-	120.808,-
	125.308,-	127.816,-
	138.308,-	

Konfiguráció vásárlása esetén 8.400,- Ft-ért  
logistika  
MS-DOS 6.2 és  
MS-Windows 3.1  
szoftvereket  
installálunk  
gépre!

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!

AMSTRAD MEGA 386 SX! SEGA MEGA DRIVE + Game Pad, AMSTRAD 386SX 25MHz  
2 MB RAM, 40MB HDD, 1.44 FDD, 14" VGA Color stereo monitor, mouse, billentyűzet, joy,  
MS-DOS 5.0. Mindez egyetlen SLIM házban, a család ideális játék- és munkagépe

Ára: csak 66.000,- Ft + ÁFA